MICRO Manía

Año III · Nº 21 | Sólo para adictos | 350 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla, 335 ptas.

«EL MISTERIO DEL NILO»
Los pokes, las claves y el mapa

12-581

BAJADA CASI GENERAL DE LOS PRECIOS DEL SOFWARE

«GAME OVER»
Descubre los secretos del último juego de Dinamic; incluye mapa y poke

TRUCOS PARA EL "LIVINGSTONE, SUPONGO"
AMSTRAD Y MSX

PATAS ARRIBA

SPECTRUM
DUSTIN
NONAMED
1942
SCOOBY DOO

AMSTRAD
ANTIRIAD
DINAMITE DAN

MSX
CYBERUN
AVENGER

COMMODORE
ASTÉRIX
MIAMI VICE
TARZÁN

HOBBY PRESS

Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director
Gabriel Nieto

Asesor Editorial
Domingo Gómez

Diseño gráfico
Rosa M.ª Capitel

Maquetación
Cristina Gómez

Redacción
Pedro Pérez
Cristina Fernández

Colaboradores
Abel Ruiz
Luis Jorge García
Jaime Cifuentes
Andrés de la Fuente
Javier Guerrero
Francisco Verdú
Pedro José Rodríguez
Ángel Andrés
José González

Secretaria Redacción
Carmen Santamaría

Fotografía
Carlos Candel
Chema Sacristán

Dibujos
Manuel Barco
José Luis Angel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Publicidad
Mar Lumbreras

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

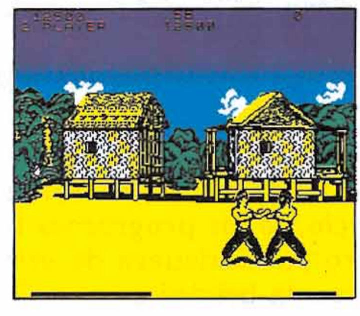
Fotomecánica
Proinsa

Depósito legal: M-15.436-1985

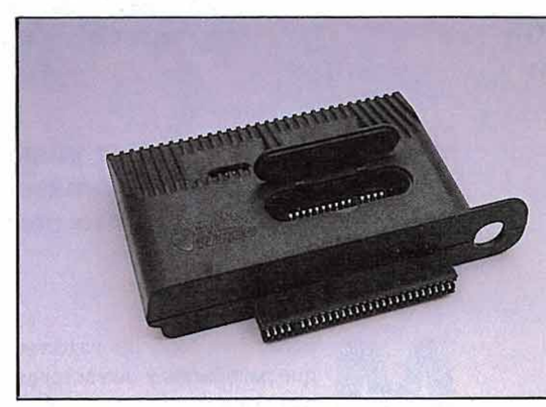
Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).



Año III. N.º 21. Marzo 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)



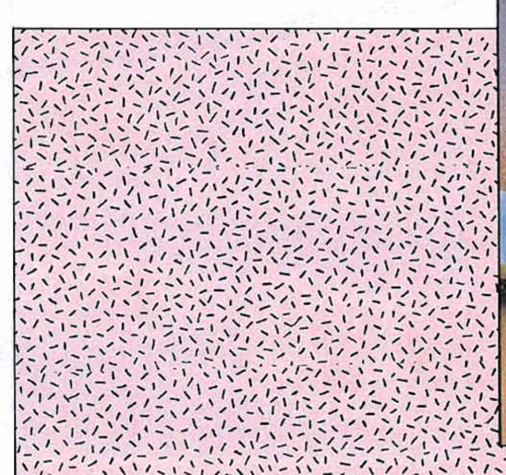
LO NUEVO. Página 8.

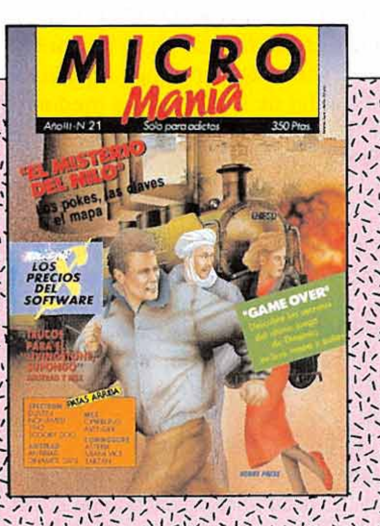


UTENSILIOS Y CACHIVACHES. Página 28.



PATAS ARRIBA. Página 46.





BAJAN LOS PRECIOS

En estas mismas páginas hemos dicho en repetidas ocasiones que el software en España era demasiado caro. El precio de los programas ha sido siempre un serio impedimento para que en nuestro país existiera de una vez una industria del juego como la británica.

Muchas han sido las razones que partidarios y detractores han argumentado para mantener sus posturas, y ahora por fin la lógica y la razón han triunfado sobre aquellos que nunca, ni por lo más remoto, pensaron que esto llegara a ser alguna vez algo más que una moda o un negocio ocasional.

Ahora, tras una larga espera, acaba de producirse la noticia más esperada por la mayoría de los consumidores: Erbe ha anunciado una drástica disminución de los precios de sus programas, pasando de un PVP medio de 2.100 pesetas a la cifra conjunta, incluido IVA, de 875 pesetas. ¡La revolución!

UNA BUENA INICIATIVA

Todo empezó cuando esta empresa de software llegó a la conclusión de que había que hacer algo para crear en España un auténtica industria del software. Algo que a todas luces hubiera resultado imposible barajando las ridículas cifras de ventas que se mueven en España y que obligan de algún modo (digan lo que digan algunos) a buscar márgenes de beneficios demasiado altos con el fin de subsanar una mediocre política de ventas.

Resultaba patético que un ordenador personal pudiera adquirirse desde aproximadamente unas 20.000 pesetas y que el software para abastecer a esa máquina costara cinco veces más. Imaginaros que compramos un coche que nos cuesta 1.000.000 de pesetas y la gasolina durante un año nos supone un gasto de 5.000.000. Ridículo, ¿verdad? Pues eso es exactamente lo que ha venido ocurriendo hasta hoy con el software.

Y decimos bien hasta hoy. Porque si bien la medida de momento ha partido de la empresa Erbe Software, es también cierto que ésta acapara una gran parte del software procedente de Inglaterra y del que se hace en España. Además, ya se han sumado a esta postura otras importantes empresas españolas, como es el caso de Dinamic, Proein, S. A., y Dro Soft. Y eso que esto no ha hecho más que empezar.

ACABAR CON LA PIRATERÍA

La medida en primer término favorece al usuario, que verá aumentado su poder adquisitivo. A quien desde luego no va a favorecer en lo más mínimo es a piratas y a importadores paralelos, ya que, atención al dato, con las nuevas tarifas el precio de los programas comerciales en España será el más bajo de Europa, aproximadamente la mitad que en Inglaterra, el país de origen de más del 90 por 100 de los juegos.

Hasta la fecha, los programas piratas venían costando unas 300 pesetas, lo que suponía una diferencia con el original de unas 1.800 pesetas. Con la bajada, la diferencia será tan sólo de 575 y las ventajas de tener el original siguen siendo a todas luces muy superiores: garantía de carga, carátula, instrucciones en castellano y la adicional para los amantes de las colecciones de disponer de una programoteca en toda regla.

POR MENOS QUE UN DISCO

Es evidente que acaba de nacer una nueva industria. A partir de ahora el software



Los juegos de ordenador han dejado de ser en España un artículo de lujo.

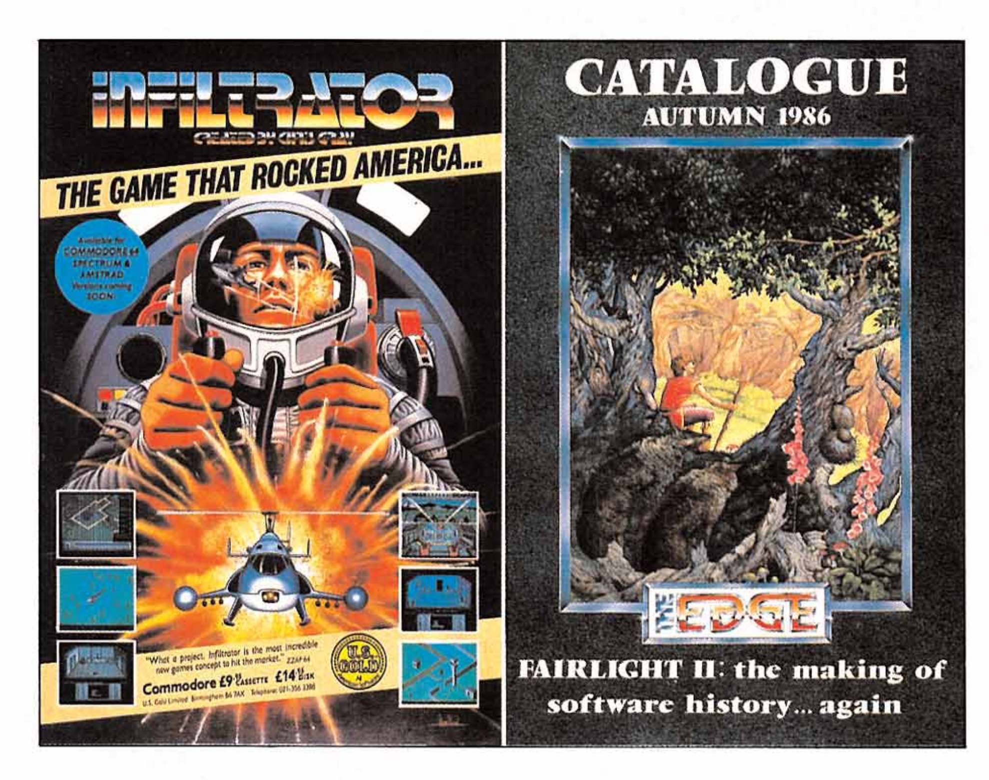
dejará de ser un artículo de lujo para convertirse en un artículo de consumo habitual. Por menos de lo que cuesta un LP, el usuario de ordenadores podrá disponer del último éxito de Ocean, Imagine, Palace Soft o cualquier otro programa de primera línea.

Es conveniente resaltar este hecho con el fin de evitar malas interpretaciones. Ya no vale decir eso de que los más caros son los mejores. Juegos de la categoría de «La Gran Escapada», «Antiriad», «Fairlight II», «Game Over», «Army Moves», «Fist II», «Terra Cresta», «Cauldron», «Gauntlet» y un largo etcétera de lo mejorcito del mercado inglés y del español avalan esta medida. La única justificación para establecer una escala de valores es la derivada de la política comercial de cada empresa. Que nadie se engañe. A partir de ahora, la relación precio-calidad va a ser muy importante.

El usuario, lógicamente, también se volverá mucho más selectivo a la hora de comprar un juego, porque si bien es cierto que estará dispuesto a adquirir un programa original, también se pensará mucho



La piratería ha sufrido un duro golpe.



Con estos precios, ser original está al alcance de todos.

cuál va a ser su elección. Y así, de paso, a lo mejor las grandes compañías de software dejan de lanzar al mercado algunos títulos más propios de figurar en el cubo de la basura que en la estantería de un comercio serio. En este sentido tienen mucho que decir los distribuidores. No basta con crear una industria de software, además es necesario que los productos sean de calidad. Nosotros, desde aquí, vamos a intentar que así sea.

¿QUÉ OCURRIRÁ CON LAS PEQUEÑAS COMPAÑÍAS?

Los hay que piensan que la bajada del software puede acabar con las pequeñas compañías independientes españolas, las cuales tienen unas redes de distribución muy limitadas y viven casi exclusivamente de los escasos márgenes comerciales que les producen las ventas. Además, con el inconveniente de que a estas compañías les es muy difícil entrar en los grandes comercios y las raras veces que lo consiguen, suele ser con márgenes poco ventajosos para ellos.

Sin embargo, nuestra opinión se inclina hacia la idea de que estas medidas, lejos de perjudicarles, van a contribuir a crear nuevas empresas y a hacer del programador de juegos un profesional con un sueldo privilegiado. Habrá que dejar de pensar en las raquíticas cifras actuales de ventas, que en muchos casos llegan con dificultad a los 1.000 ejemplares vendidos, y confiar en que, en un futuro, hablar de 20.000 unidades vendidas sea algo muy normal. Si entre todos lo conseguimos, habremos creado por fin la industria del software en España.

UN FUTURO ESPERANZADOR

El futuro está por llegar. Una empresa española ha corrido el riesgo jugándoselo todo a una carta. Habrá que esperar resultados. Desde aquí vamos a apoyar todas las iniciativas en este aspecto, confiando en que mañana el esfuerzo ahora realizado sirva, no para que algunos ganen más o menos dinero, sino para que todos podamos decir que, por fin, en este país ha nacido, tras un tortuoso y doloroso parto, una industria, la del software, que nada más nacer ya cuenta con cientos de miles de adeptos.

Gabriel Nieto
Director de MICROMANÍA

DRAGON'S LAIR PART II

Commodore

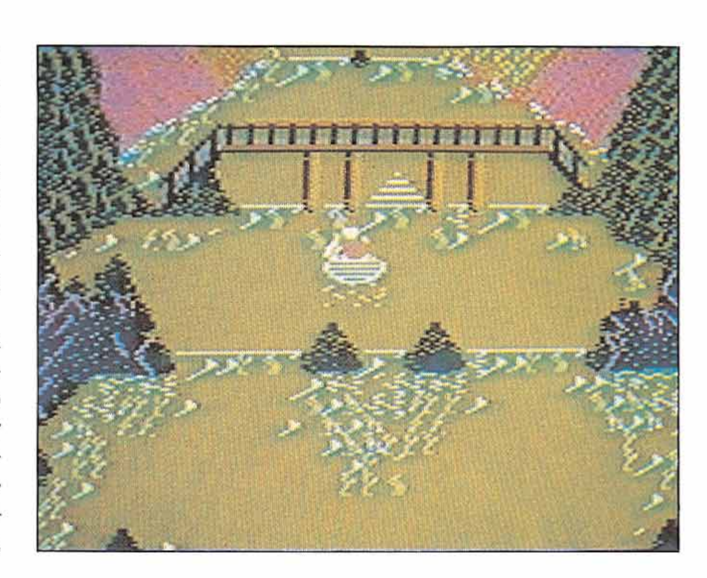
Software Proyects

Los programadores de Dragon's Lair decidieron continuar con esta fantástica historia —princesa raptada, rescatada por chico guapo— donde la habían dejado. El resultado de tan admirable hazaña es este Escape Fron Singe's Castle que, siguiendo en la línea que marcó su predecesor, viene a satisfacer a todos aquellos que tras la primera parte se quedaron con las ganas de ver cómo termina esta interesante aventura.

Para aquellos que desconozcan la primera parte, unas cuantas líneas bastan para ponernos en antecedentes sobre la mecánica del juego. Resumiendo, sólo es preciso conocer al milímetro el lugar desde donde debes enfrentarte a seres encantados; un movimiento en falso en un lugar inadecuado, como mínimo, puede causarte la muerte. Por tanto, acabar junto a Dirk el recorrido por el castillo de Singe sólo precisará mucha paciencia y poner a punto vuestros reflejos y paciencia.

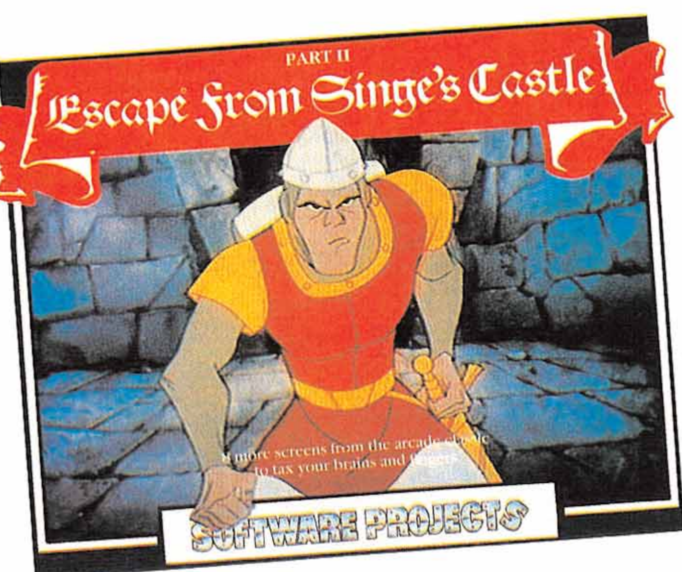
Muchos os preguntaréis, por qué Dirk, tras rescatar a la joven princesa, dejándola sana y salva con su padre, se ha empeñado en regresar al castillo para enfrentarse con quién sabe qué nuevos peligros. Todo tiene una explicación: en las entrañas del castillo un inmenso caudal de monedas de oro espera a un intrépido luchador como Dirk, que no teme enfrentarse al malvado rey Lizard para arrebatarle sus tesoros.

Si decidís acompañar a Dirk, repartiendo, por supuesto, parte del tesoro, no os vendrá nada mal conocer cada una de las fases que debe superar. Este «relajante» recorrido comienza en Ye River Cave; Dirk debe esquivar, montado en una tradicional barca de remos, las piedras que emergen entre las corrientes y los rápidos del río. La segunda fase, también conocida como Boulder Alley, pondrá a prueba el equilibrio del joven Dick, ya que el terreno resbaladizo le hará más difícil evitar las bolas que le atacarán, así como los agujeros en los que tropezará. La habitación del trono es el escenario donde Dirk se enfrentará a la mano gigante y a las bolas de fuego; sólo un acertado toque permitirá encontrar el sendero que conducirá al héroe a los calabozos del rey Lizard, la cuarta fase del recorrido. Allí encontrará a las temibles criaturas que protegen al rey Lizard, y al preciado tesoro que se esconde en el pozo. Tu objetivo es recuperar la espada y huir por la salida más próxima.



El Magical Flying Horse, como bien indica su nombre, es un alado caballo, que se convertirá en el encabritado acompañante de Dirk, mientras, éste procura esquivar columnas y bolas de fuego. Por si esto fuera poco, seres extraños se pegarán a su cuerpo en Doom Dungeon o misteriosamente verá desaparecer el suelo bajo sus pies en Mystic mosaic. La última fase le permitirá encontrar la llave que le hará escapar del Castillo.

Dragon's Lair Part II es un buen programa de grandes gráficos, sonido excepcional y, sobre todo, un elevado índice de adicción.



Adicción	•	•	•	•
Gráficos	•	•	•	
Originalidad	•	•	•	
Valoración	•	•	•	•

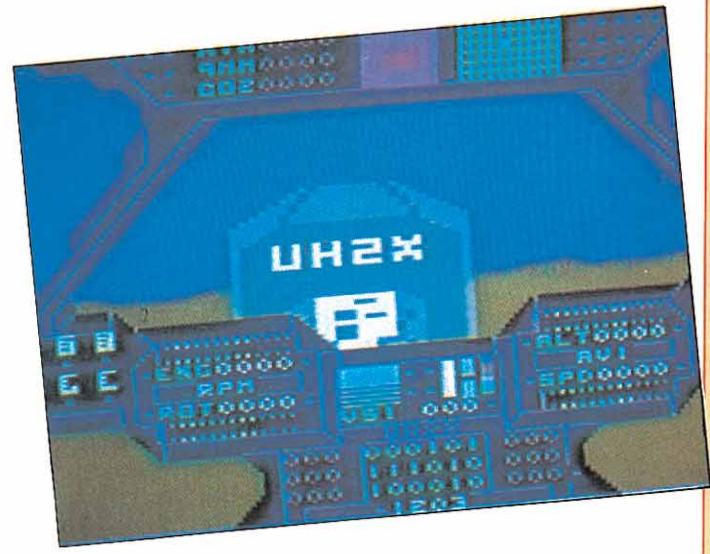


SUPER HUEY II

Commodore

U.S. Gold

Los simuladores de vuelo cuentan con un creciente número de incondicionales, aunque no por ello han dejado de ser un juego para un restringido grupo. El elevado número de teclas, imprescindible para manejar cualquier simulador de calidad, hacen que los usuarios se retraigan sin intentar siquiera un despegue en buenas condiciones. Con algo de experiencia, haciendo buen uso de las detalladas instrucciones que acompañan a Super Huey II, acabar las diferentes misiones será un completo entretenimiento.



Para que os hagáis una idea del nivel de sofisticación alcanzado por esta nueva versión de tu helicóptero, sólo encontrarás en pantalla 48 indicadores diferentes. Manejar vuestro helicóptero UH2X, equipado con los más modernos sistemas de defensa y ataque, aunque si lo que pretendéis es aprovechar al máximo las posibilidades del aparato, unas cuantas horas serán suficientes.

Seis son las misiones que debéis completar; para que nadie se sienta defraudado se desarrollarán en variados escenarios, poniendo a prueba las características de tu helicóptero.

Tomar contacto con secretas actividades terroristas, participar en un peligroso rescate, o hacer visitas de reconocimiento por el Triángulo de las Bermudas se convertirá en toda una hazaña, de la que, sin ninguna duda, podrás sentirte satisfecho.

Adicción	•	•				
Gráficos	•	•	•			
Originalidad	•	•	•			
Valoración	•	•	•			

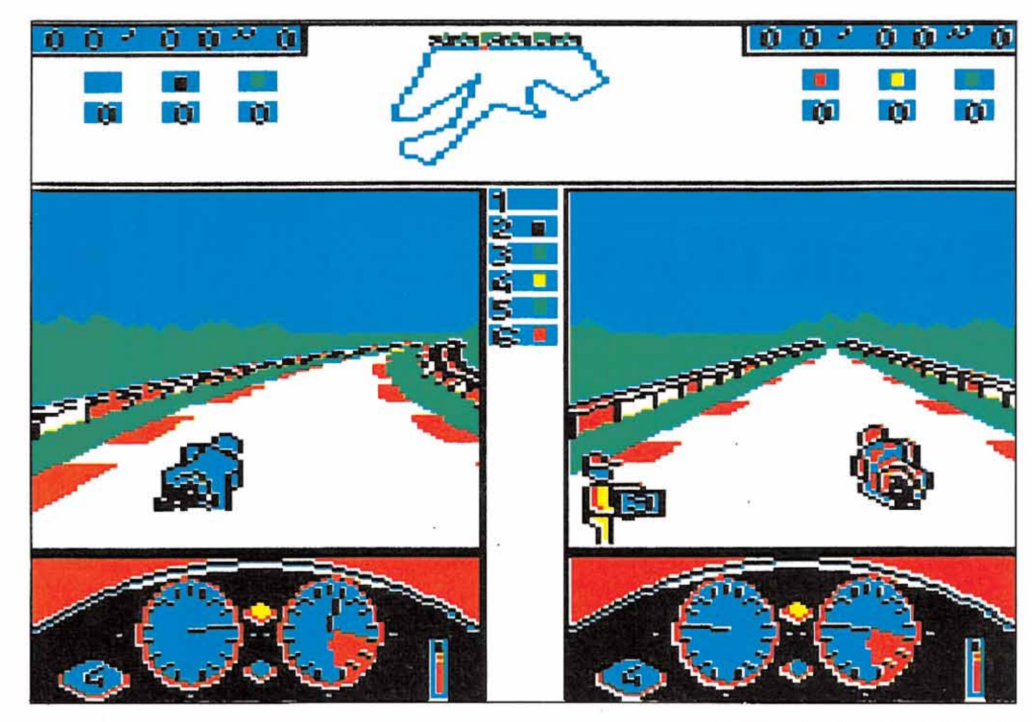
GRAND PRIX 500 cc

Amstrad

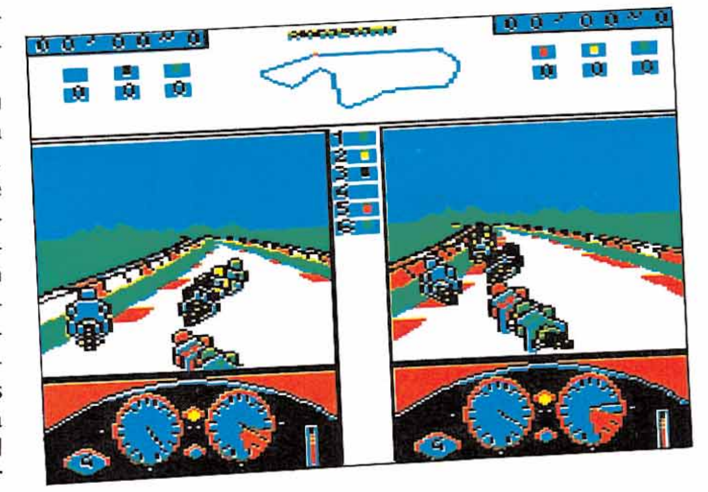
Microids

Grand Prix es un simulador que nos traslada a los circuitos más importantes del mundo en pleno campeonato de velocidad en esta cilindrada. Como todo buen simulador Grand Prix permite elegir el circuito midiendo nuestras posibilidades en una carrera casi real, o dedicarnos a un viaje casi de placer en el modo entrenamiento.

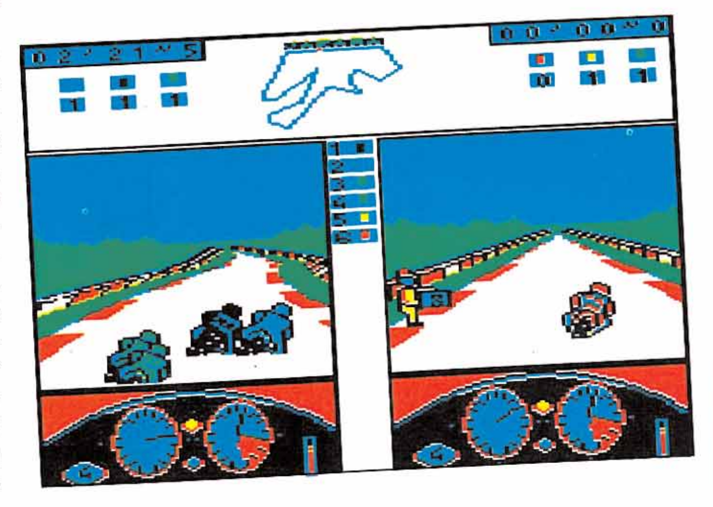
A simple vista Grand Prix nos sorprende por la presentación paralela de los participantes en este singular acontecimiento; de esta forma, a menos que las motos coincidan en una trepidante carrera, su transcurrir de modo independiente facilitará la tarea de conducir a velocidades vertiginosas una sofisticada máquina conducida por un experto piloto.



El tablero de mandos de tu Honda aparece detallado en la parte inferior de la pantalla. Encontrarás indicadores de velocidad, cuentarrevoluciones y marchas. En la parte superior aparecerá tu posición en la carrera, así como el número de vueltas de los participantes con su tiempo correspondiente. Si perteneces a la especie que se despista con frecuencia, un croquis del circuito te permitirá conocer en todo momento dónde se encuentra la ansiada meta.



El movimiento es un aspecto muy importante a la hora de valorar la calidad de un simulador como éste que nos ocupa. Grand Prix permite, bien por medio del joystick o bien a través del teclado, adecuar los movimientos a las características de cada circuito. Acelerar, frenar o cambiar de marcha se hayan perfectamente complementados por giros rápidos a derecha e izquierda. El resultado es un programa de fácil manejo con un buen movimiento, alcanzando un elevado índice de adicción.



Grand Prix cuenta con unos buenos gráficos que acompañan a un adecuado movimiento, situando a este simulador en la línea de los mejores simuladores de carreras de motos que han aparecido, hasta el momento, en el mercado del software.

El amplio número de fanáticos del mundo del motor encontrarán en Grand Prix un buen entretenimiento, salvando las distancias, claro está, con la realidad. De momento, mientras llegan épocas mejores, hemos de conformarnos con participar en esta original carrera que nos enfrenta a un contrincante tan perfecto como el ordenador. Necesitarás una buena dosis de práctica para rebasar a tu adversario, pero recuerda que nada hay imposible; estrellar tu moto, sólo significará un leve retraso en tu cronometraje.

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

DONKEY KONG

MSX

Ocean

Poco a poco, nos hemos acostumbrado a la adaptación a los ordenadores personales de grandes programas que aparecieron en las máquinas de videojuegos de la calle. Este es el caso de Donkey Kong. Sin pasar, de momento, a contaros las peculiaridades de este juego, a simple vista será reconfortante para todos aquellos que pasaron muchas horas rescatando a la joven raptada, realizar esta hazaña sin necesidad de empeñar hasta la camisa.

Donkey Kong es un arcade en el sentido más exacto de la definición. Mario, para más señas, el protagonista, recorrerá la peligrosa estructura que le conduce hasta la bella prisionera del «inocente» Kong. El singular raptor tiene sólo un defecto que afectará a la integridad de Mario: cuando vislumbra un lanzado y atrevido héroe arroja todo lo que tenga a mano.

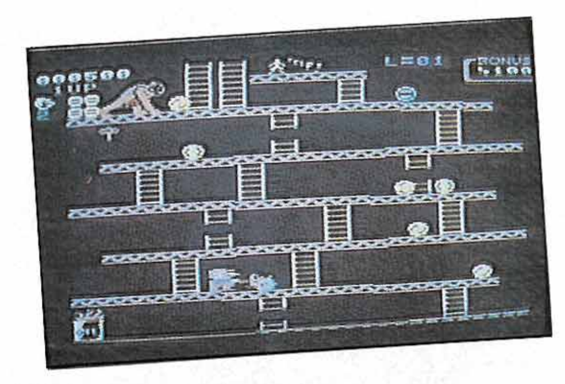
La dificultad es creciente, como es típico en cualquier arcade que se precie, permitiendo, además de realizar una buena acción, acumular un considerable número de puntos al superar los obstáculos que aparecen en el ascenso.

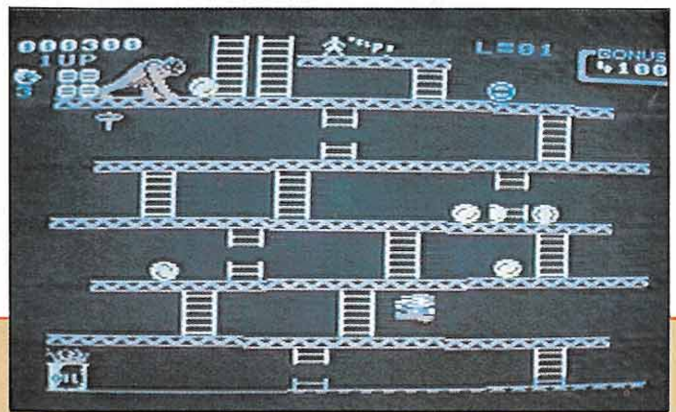
Poco queda por decir de este sugestivo Donkey Kong de animados gráficos, acompañado en cada rescate por un adecuado sonido que nos invita a superar cada nivel.

Mucho nos tememos que después de lo dicho habréis decidido embarcaros en esta aventura; como consejo, sólo la práctica y una buena puesta a punto de vuestros reflejos puede conduciros hasta la bella. No temáis desesperaros, algo de paciencia y emplear en el momento adecuado los martillos que encontréis a vuestro paso, os dará puntos y servirá para levantar vuestra decaída moral.

Un clásico entre los clásicos que, sin ninguna duda, encontrará muchos adictos, entre los habituales de los juegos de ordenador.

Adicción	•	•	•	•	
Gráficos	•	•	•		
Originalidad	•	•	•		
Valoración	•	•	•		



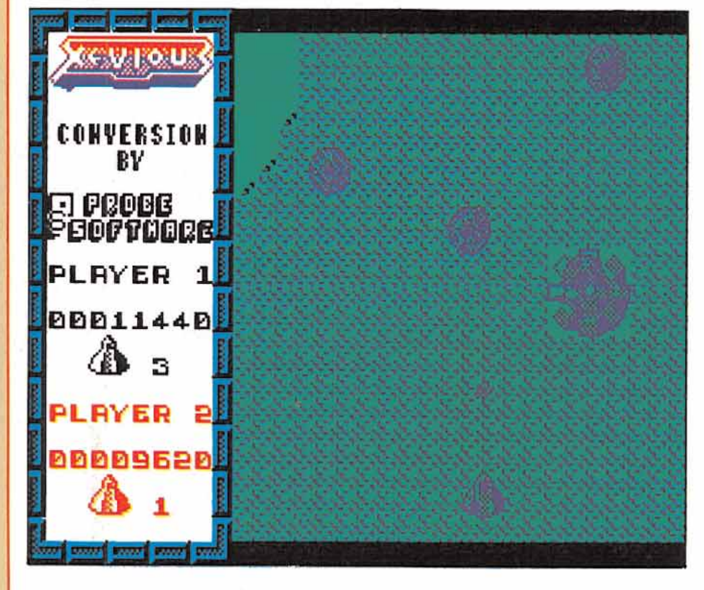


XEVIOUS

Spectrum, Amstrad

U. S. Gold

A los asiduos a las máquinas de videojuegos de la calle, no les sonará a nuevo este título que hace ya algún tiempo consiguió elevados índices de audiencia. La adaptación de este clásico a los ordenadores personales ha dado como resultado un programa no demasiado espectacular.

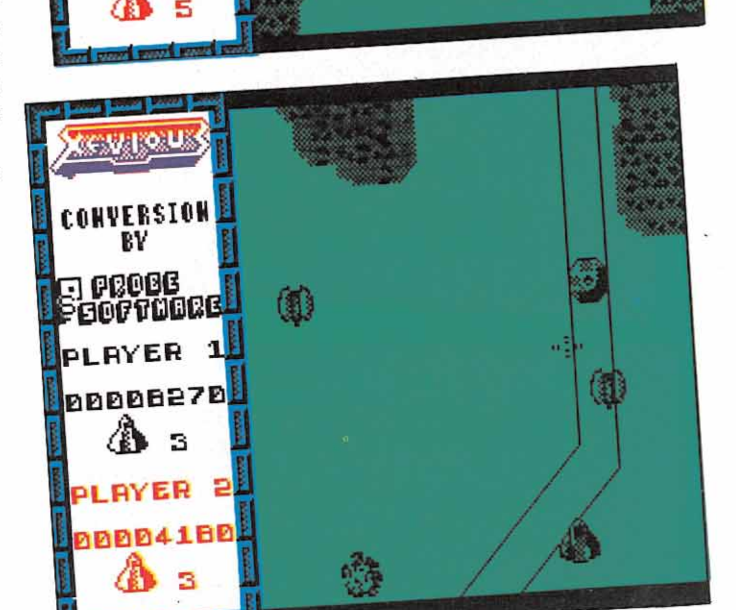


Xevious es un programa espacial en el que tu único objetivo es recorrer pantallas evitando en algunos casos a tus enemigos o disparando en otros para acabar con todos los que se pongan en tu línea de tiro. La única originalidad de este programa es contar con un punto de mira que delimita tu campo de acción. Los enemigos son de múltiples formas: naves que se lanzan contra ti, estructuras cuadradas contra las que no resulta efectivo ningún tipo de disparo, peligrosas bolas de grandes dimensiones y tanques que transcurren por un camino delimitado por líneas rectas. Cuentas con dos tipos de objetos de ataque: el disparo de tu sofisticada nave y el lanzamiento de bombas imprescindible para acabar con tus enemigos terrestres. A medida que vas superando pantallas el número de enemigos aumenta considerablemente combinándose aquéllos que debes esquivar con los que es preciso destruir.

Xevious resulta un juego monótono en el que pantallas de forma muy semejante se van sucediendo sin hallar entre ellas demasiadas diferencias. Resulta de este modo un programa adictivo en el que detalles como colorido o gráficos no ocupan un lugar principal, dando mayor importancia al movimiento y a la matanza indiscriminada de enemigos. Como bien os aclaramos, Xevious es un programa espacial que si bien en las máquinas de la calle contaba con detalles muy cuidados como el sonido, que acompañaba de forma acertada esta visita libertadora por la tierra, en esta nueva versión estos aspectos quedan relegados a un segundo plano.

Como conclusión sólo resta decir que los adictos a este tipo de juegos no encontrarán en Xevious un programa de grandes pretensiones, pero sí podrán desahogarse disparando con precisión sobre los objetivos enemigos. De momento y mientras no aparezca nada nuevo, bienvenido el arcade de acción.

Adicción	•	•	•		
Gráficos	•	•	•		
Originalidad	•	•	•		
Valoración	•	•	•		





SIGMA SEVEN

Commodore

Durell

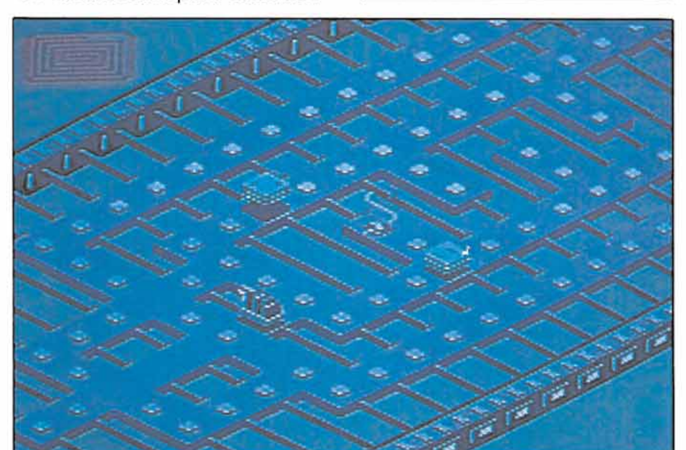
En más de una ocasión hemos resaltado las peculiares características que hacen de commodore un ordenador especialmente diseñado para jugar. Los programas espaciales son los que alcanzan en este ordenador una mayor espectacularidad. Sigma, sin introducir sorprendentes novedades, sin consigue alcanzar un nivel de calidad aceptable, reuniendo en las tres fases de que consta este viaje espacial todos los ingredientes que le convierten en un adictivo programa.

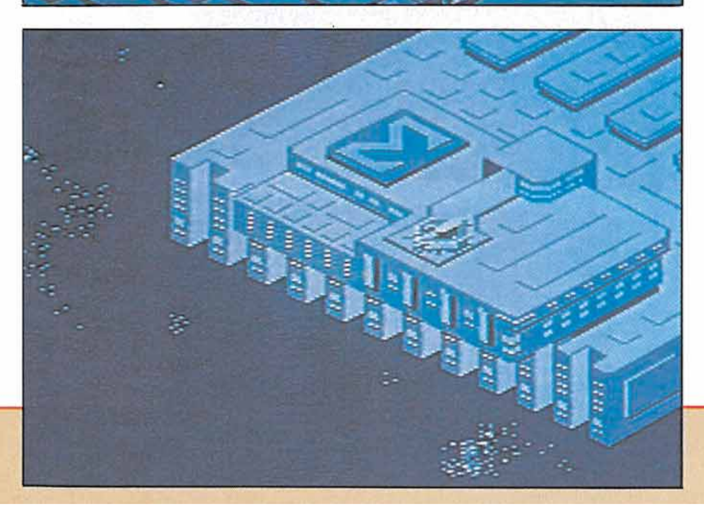
Sigma Seven de gráficos tridimensionales conjuga la satisfactoria tarea de acumular puntos con una limitación en el tiempo en la segunda y tercera fases, lo que obliga a desplazar a vertiginosas velocidades nuestra nave. Es ésta la principal virtud de esta nueva creación de Durell, la que le confiere un trepidante ritmo en cada acción para satisfacer las necesidades del amplio sector de público interesado en acabar con el mayor número de naves enemigas posibles.

Siete niveles de juego permiten acercarse a este universo desconocido con un grado variable de dificultad. Partirás con tres vidas para incrementar tus reservas con nuevas naves al superar cada fase, ya que de lo contrario mantenerte inmune ante el considerable número de enemigos, resultaría, como mínimo un milagro.

Durell ha lanzado este programa típicamente espacial para satisfacer a un sector de usuarios muy amplio. Sin grandes pretensiones, Sigma Seven te permitirá agudizar tu puntería y entrenarte para recorrer raudo y veloz cualquier universo que te encuentres al azar.

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●			
Valoración	●	●	●		





PALITRON

Amstrad
The Edge



Ningún escenario puede adecuarse mejor a una videoaventura con pinta futurista, que una ciudad en un planeta lejano. Palitron es la ciudad y, al mismo tiempo, el nombre del nuevo programa que Edge lanza al mercado, con intención de revolucionar el mundo del software de acción.

Arriesgar la débil musculatura de un humano como tú en una ciudad asolada por una fuerza desconocida, no sería muy prudente, por eso, y porque la técnica lo permite, no está mal pensado lanzar por delante un pequeño robot dirigido por control remoto con una misión que cumplir: acabar con los cristales repartidos por toda la ciudad que, presumiblemente, son la causa de la desaparición de las formas de vida biológica.

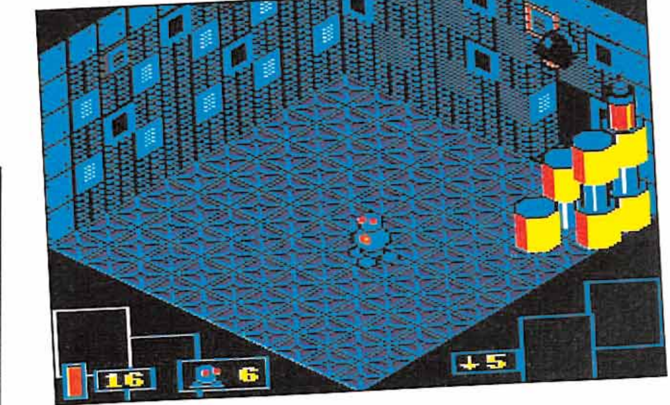
Os adelantamos que Edge pretendía revolucionar el mundo del software; todo tiene una explicación. El tradicional sistema de objetos, que recoger y emplear en el lugar adecuado, va acompañado por un original sistema de lectura, que debido al entrenamiento especial del protagonista, contribuye a asemejar esta videoaventura con los programas conversacionales en el modo entrenamiento. Para solventar el problema del idioma un sencillo vocabulario permite, desde dirigir al pequeño robot a acceder a comandos más complejos, como abandonar o ayudar, pasando por acciones como coger o soltar.

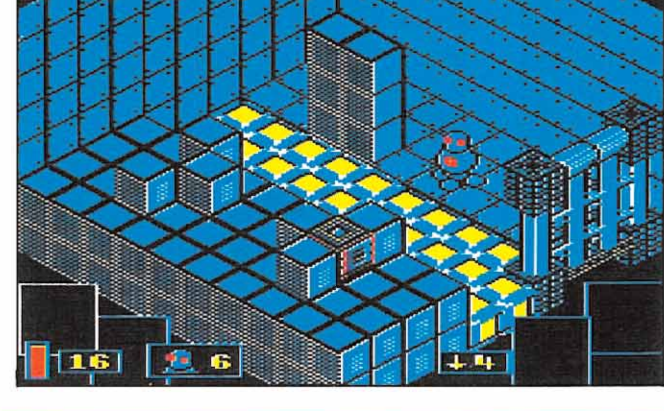
Unido a este original mecanismo de control los excepcionales gráficos sitúan a Palitron en la línea de las mejores videoventuras para Amstrad. Un buen programa de gran originalidad, que no desmerece en nada programas predecesores y que Edge lanzó hace ya algún tiempo, como Bobby Bearing o Fairlight.

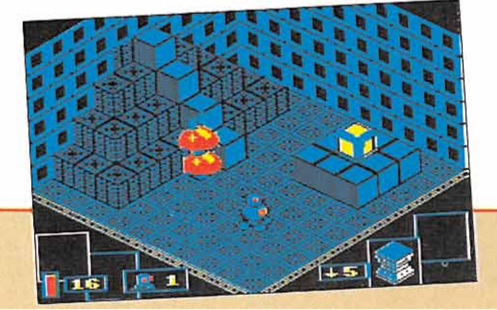
Dirigir a nuestro pequeño robot por las fantasmagóricas calles de Palitron será una interesante tarea mientras acabamos, con nuestro peculiar sistema de lanzamiento de bombas, con los cristales que aparecen en la estructura tridimensional que representa Palitron.

Los fieles adictos a las videoaventuras lo pasarán de miedo recogiendo objetos que detenidamente debe estudiar. Tal vez necesites algo de práctica para controlar el innovador sistema de manejo, pero la calidad ocupará siempre un lugar de excepción para los amantes del software de acción.

Adicción	● ● ●
Gráficos	● ● ● ●
Originalidad	● ● ●
Valoración	● ● ●







ACROJET

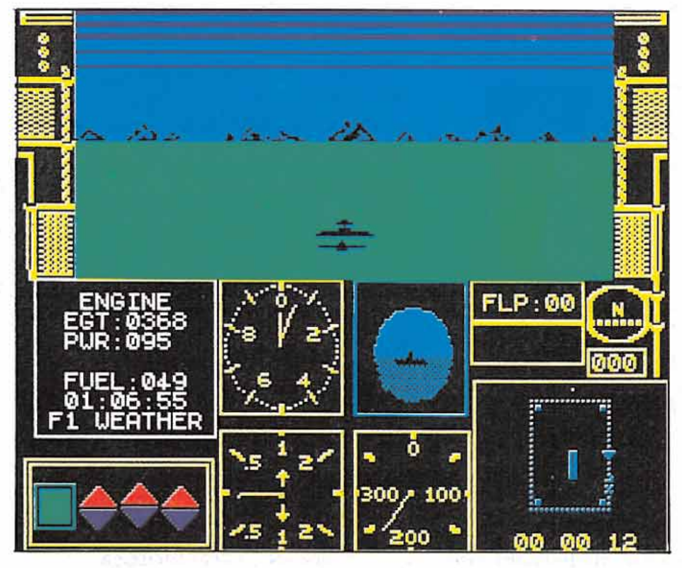
Spectrum
U.S. Gold

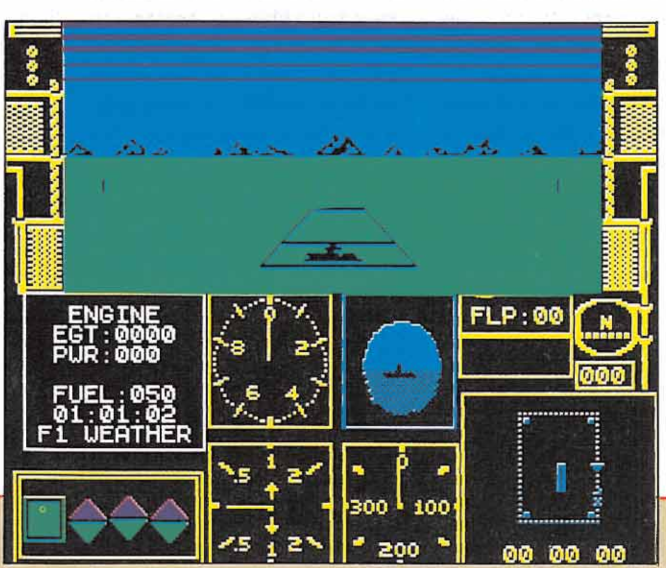
Realizar acrobacias con un reactor monoplaza a velocidades increíbles puede convertirse en un peligroso entretenimiento. Para que puedas practicar este arte sin correr ningún rieso, antes de que te decidas a participar en una competición real, podrás ir entrenándote contando con tu Spectrum como tu mejor aliado.

Podrás elegir entre practicar en todas las pruebas o seleccionar previamente aquellas que despierten tu interés. Las diez pruebas de las que consta esta competición tienen una perfecta correlación con la realidad, variando desde los clásicos caballitos a los rizos más complejos como el ocho cubano, el aterrizaje sobre la marcha, o el corte de cinta invertido.

Acrojet es un simulador que cuenta con los indicadores imprescindibles para que puedas asombrar a tus atónitos acompañantes, sustituyendo la dificultad por la espectacularidad. Un programa de animados gráficos que te permitirá disfrutar como loco sin correr el riesgo de perder el sombrero en cada vertiginoso giro.

Adicción	•	•	•		
Gráficos	•	•	•		
Originalidad	•	•	•		
Valoración	•	•	•		





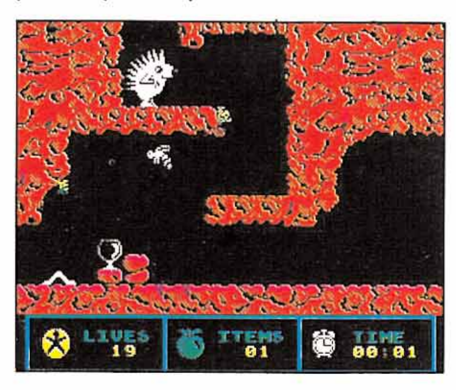
SPIKY HAROLD

Spectrum
Firebird

Los arcades de habilidad y precisión cuentan con un amplio número de seguidores entre los usuarios de ordenadores. Spiky Harold es uno de los programas que mejor ejemplifican esta afirmación; reúne las características que todo buen arcade debe poseer. Guiar a nuestro orondo puercoespín por un frondoso bosque a la caza y captura de una acogedora guarida precisa un largo entrenamiento; no es exagerado afirmar que el elevado número de vidas de que dispones —nada menos que 19—, no será una gran ayuda si no decides tomarte las cosas con calma y estudiar detenidamente cada pantalla. Por el camino, nuestro protagonista podrá alimentar su enorme estómago consiguiendo alguna que otra vida extra de paso.

Spiky Harold disponible para Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX es uno de los pocos programas capaz de mantener la atención de los sufridos usuarios durante horas. Un buen programa de una adecuada calidad gráfica que con un atractivo planteamiento, te permitirá demostrar tus cualidades ajustando movimientos para socorrer al despistado puercospín.

Adicción	•	•	•	•	
Gráficos	•	•	•		
Originalidad	•	•	•		
Valoración	•	•	•		



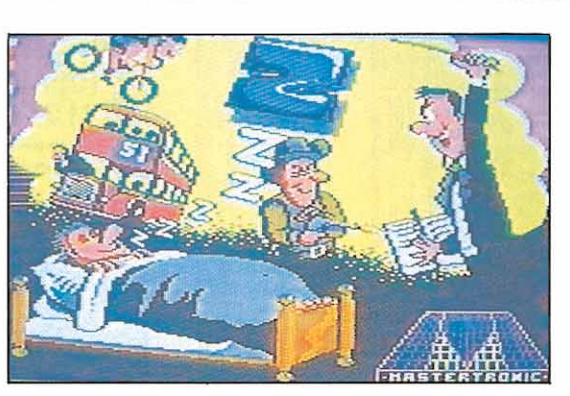
ZZZZ

Commodore
Mastertronic

Nada hay más angustioso que saberse dormido y no poder escapar de una terrible pesadilla; algo así le ocurre al protagonista de esta aventura conversacional en inglés, manejada por el sistema de iconos. La posibilidad de dirigir las acciones a través de estos sugestivos gráficos, soluciona el grave inconveniente del idioma que impide la difusión de aventuras conversacionales semejantes.

El objetivo de esta aventura es conseguir salir del sueño en el que se encuentra sumido nuestro héroe. Las opciones que presenta gráficamente este conversacional van desde los típicos: examinar, soltar o coger, a opciones más complejas como salvar en cinta o disco el juego, o reconocer de nuevo lo que acontece en cada escenario. Si de pronto sientes un fuerte ataque de desconcierto puedes emplear la opción de ayuda, que te dará alguna que otra pista sobre el camino a seguir.

Nunca es tarde para aprender nuevas aventuras; no todo iba a ser disparar con precisión. Zzzz te permitirá demostrar tus conocimientos del inglés.



Adicción	•	•	•		
Gráficos	•	•			
Originalidad	•	•	•		
Valoración	•	•			

MAD NURSE

Commodore
Firebird

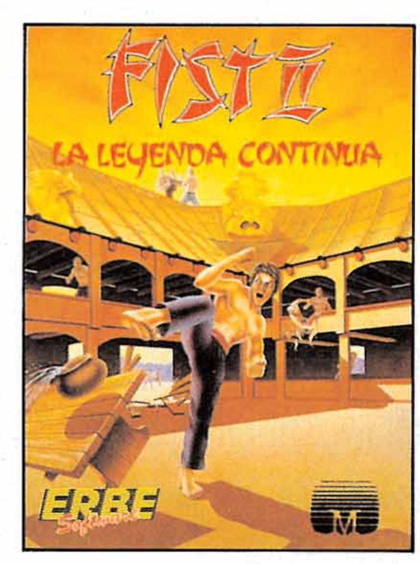
Convertirse por momentos en la enfermera de guardia de un hospital plagado de bebés guerreros, puede ser toda una aventura si tienes en cuenta que los pequeños se van a dedicar a realizar todas las travesuras imaginables con riesgo de perder su corta vida a la primera de cambio. Mad Nurse es un arcade que pondrá a prueba tus reflejos, recorriendo a golpe de ascensor el hospital. Debes proteger a los tiernos infantes de enchufes, medicinas o de su insana curiosidad por tirarse por el hueco del ascensor.



Mad Nurse presenta unos gráficos que sin ser de gran calidad, sí son adecuados a un arcade de habilidad como éste, que presenta el nivel justo de adicción para entretener. El sonido, característica imprescindible a tratar en Commodore, no podía ser otro que una nana; un toque curioso que sitúa a este programa de la serie plata de Firebirt dentro de un nivel medio, indicado, sobre todo, para quienes no tengan miedo a subir precipitadamente en vertiginosos ascensores.

Adicción	•	•	•		
Gráficos	•	•			
Originalidad	•	•	•		
Valoración	•	•			

LOS MAYORES EXITOS DEL M



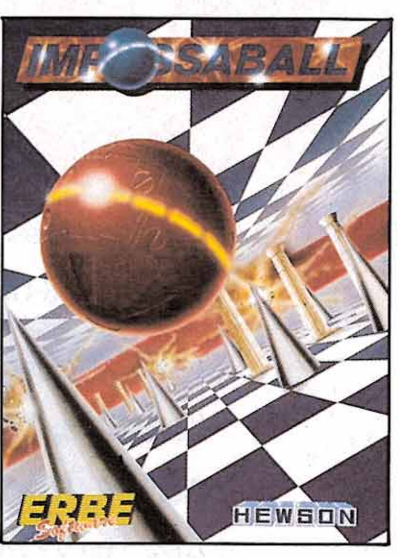
FIST II

La deseada continuación de "Exploding Fist" ya es una realidad; Fist II es mucho más que una segunda parte: más de 100 pantallas y 700 sprites diferentes, en las que los oponentes al Gran Maestro se esconden en bosques, acantilados, cavernas y lugares con paisajes que te asombrarán.



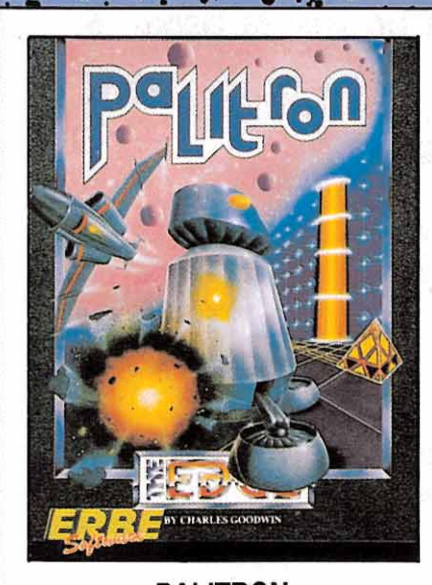
BAZOOKA BILL

Un personaje entrenado en los Ejércitos de Tierra, Mar y Aire. Su preparación ha sido completísima y su habilidad para pilotar aviones o usar su "Bazooka" le ha hecho ser elegido para la misión más importante de su vida. Armado hasta los dientes y dispuesto tanto a luchar cuerpo a cuerpo como a tripular su caza o disparar su bazooka, está esperando recibir tus órdenes...



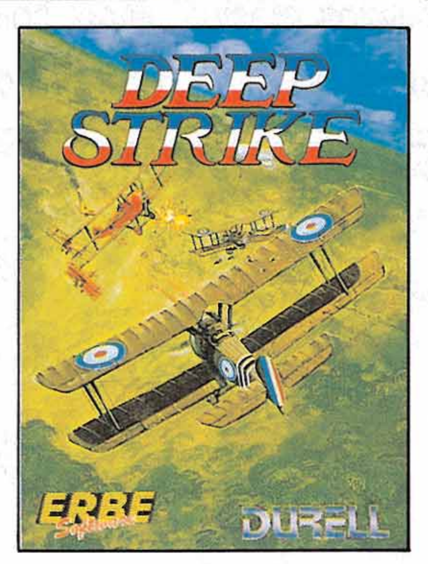
IMPOSSABALL

¿Tienes el nervio y la habilidad necesaria para guiar a la "Bola Imposible" a través del pasillo de la esperanza? Rebotar en una esquina provocará su explosión, tocar una columna hará que rebote a velocidad de vértigo... y, sin embargo, debes aplastar los cilindros que encuentras a tu paso ¿Eres lo suficientemente bueno?



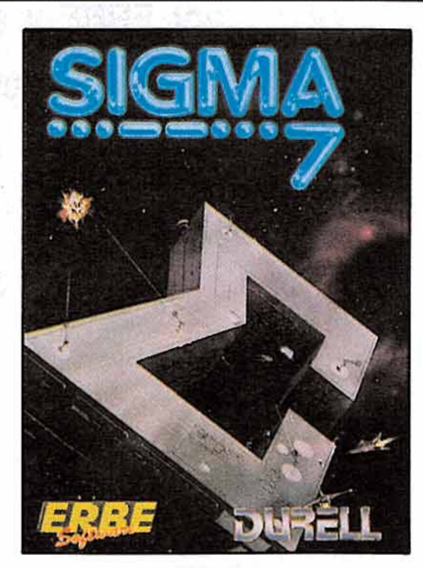
PALITRON

¡¡Es un juego insólito!! Por primera vez, un juego te permite no sólo guiar a su protagonista, un robot Servo D27, en su intento de localizar y destruir los cristales de un extraño mineral que está acabando con la vida en Palitron, si no que también te permite programar a otros robots para que te ayuden. Y todo con un color y unos gráficos extraordinarios.



DEEP STRIKE

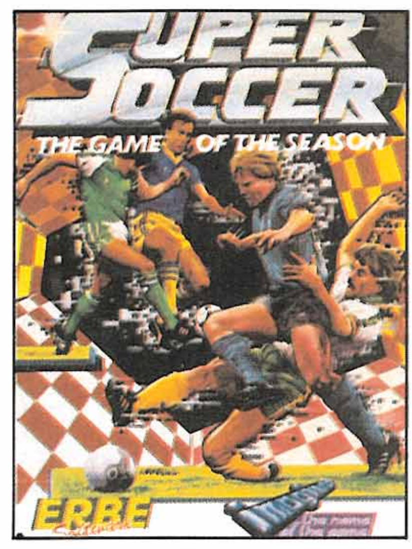
Imagínate convertido en el célebre Barón Rojo, a los mandos de tu biplano, causando terror en la aviación enemiga durante la II Guerra Mundial. Entra en picado, sitúa al aeroplano enemigo en tu punto de mira y dispara...; pero, ojo y vigila a tu espalda para que el enemigo no se ponga a tu cola.



SIGMA 7

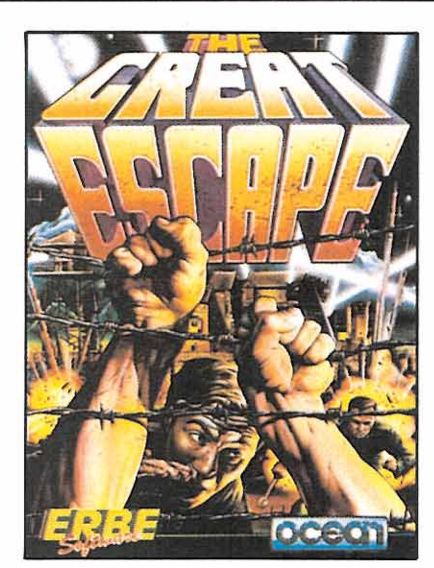
Toda la acción de los juegos espaciales, en este fabuloso juego tridimensional. Un auténtico derroche de imaginación con siete niveles diferentes y totalmente distintos. Móntate en tu nave y abróchate el cinturón, el despegue es inminente.

OMENTO POR SOLO 875 ptas.



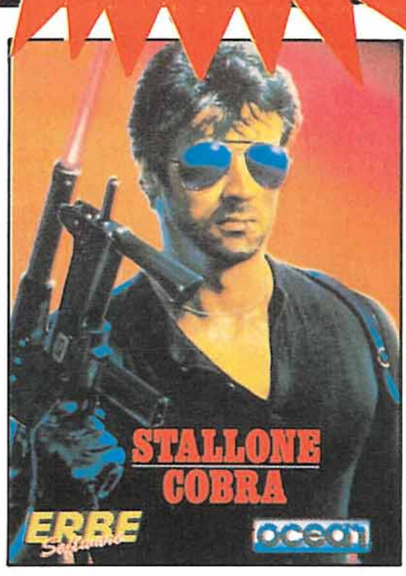
SUPPER SOCCER

Creemos que es el mejor juego de fútbol existente. Conviértete en Maradona. Con Supper Soccer podrás driblar, pasar y hasta "picar" de cabeza. Pero lo que hace este juego diferente es el control que tienes sobre el balón, pudiendo controlar la fuerza y efecto de cada "chut".



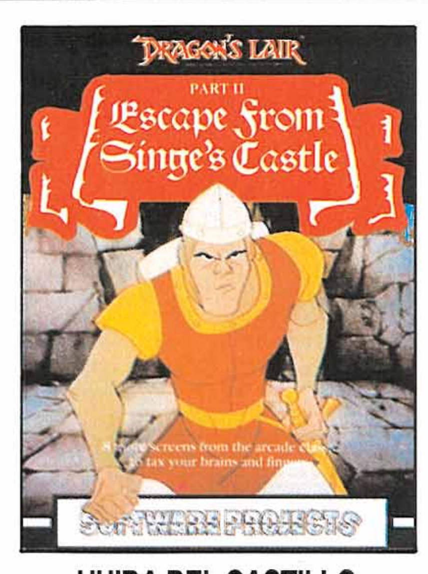
GREAT ESCAPE (Gran Escapada)

Alemania, 1942. La guerra ha estallado y tú has sido capturado y condenado en un campo de concentración. Tu deber es escapar, pero no te resultará fácil. Necesitarás planear cuidadosamente las acciones utilizando toda tu astucia para escapar con vida del campamento.



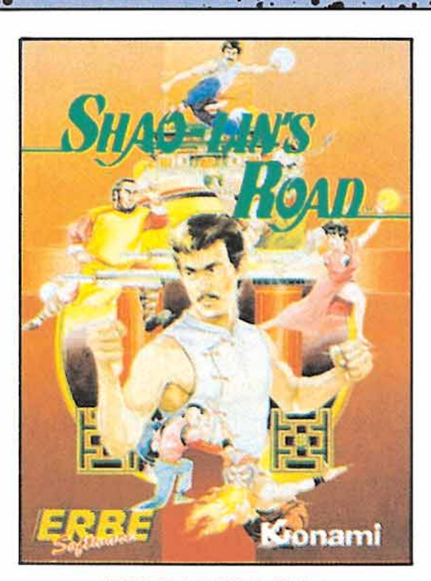
COBRA

Por primera vez, un juego supera al film. Cobra (el juego) te sorprenderá por su acción y sus gráficos, superiores, incluso, a los del "Green Beret". El crimen es una enfermedad...; tú, el remedio.



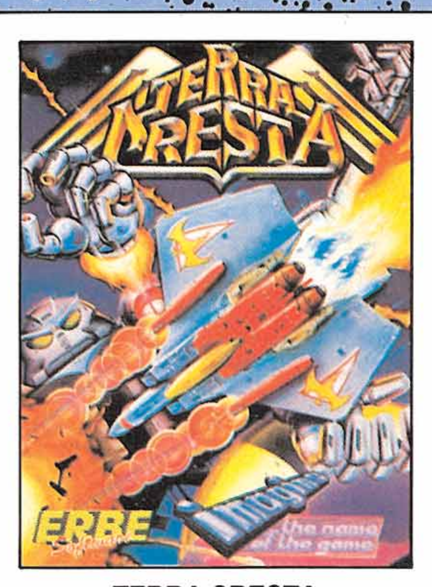
HUIDA DEL CASTILLO DE SINGE (DRAGON'S LAIR II)

Continuación que supera y mejora enormemente a Drangon's Lair, el juego de las máquinas que se convirtió en leyenda. La Huida del castillo de Singe añade aventuras, acción y emoción a la que fue primera parte..., afila tu espada y tu cerebro.



SHAO LINS ROAD

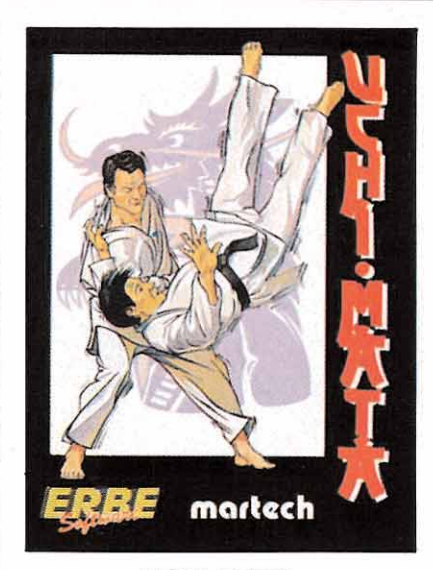
El juego de Konami de mayor éxito en las máquinas, en versión ahora para tu ordenador. Ayuda a Shao Lin a escapar de sus múltiples enemigos en su camino hacia la libertad. Salta, pega, agáchate y esquiva los puñales... Acción a tope.



TERRA CRESTA

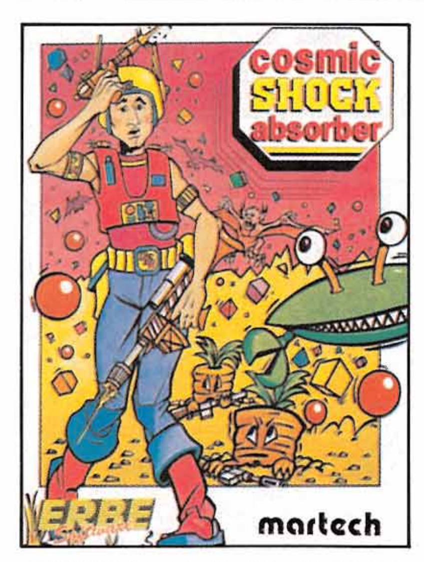
La crítica ha dicho: "Es el mejor juego de naves espaciales que hemos visto en los últimos meses. El deslizamiento de las naves en la pantalla es sorprendente, así como la rapidez del juego. Si te gustan los programas de acción y habilidad, Terra Cresta es tu juego." (CRASH, Febrero 1987.)

LOS MAYORES EXITOS DEL M



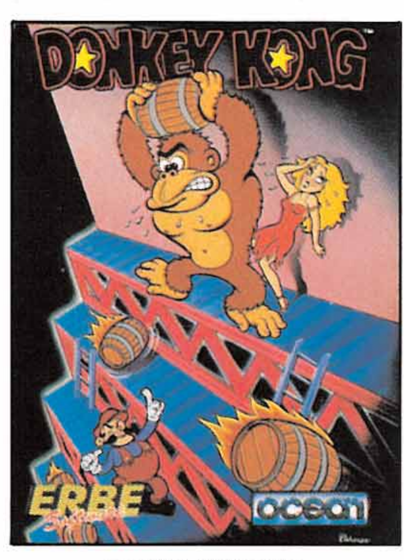
UCHI-MATA

Basado en el judo, "Uchi-Mata", es probablemente el más avanzado y completo de los simuladores de artes marciales existentes. El juego ha sido diseñado bajo el asesoramiento de Brian Jacks, cinturón negro, 7.º Dan, cuatro veces campeón de Europa y Medalla Olímpica, uno de los mejores luchadores de judo del mundo.



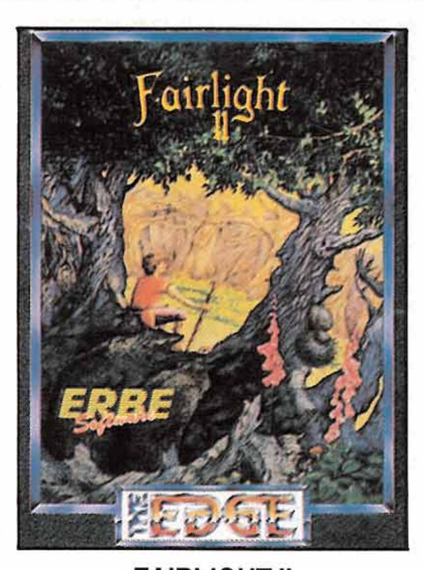
COSMIC SHOCK ABSORBER

No has visto la película, ni tampoco hay serie de T.V., tampoco has leído el libro, ni siquiera es una conversión de un juego de las máquinas... pero es, con toda seguridad, el juego más divertido y emocionante que puedas comprarte.



DONKEY KONG

Un clásico de todos los tiempos en el mundo de los vídeo-juegos, ahora disponible para tu ordenador. Prepárate a saltar, hacer equilibrios y esquivar los toneles que el Gorila Gigante te irá arrojando para evitar que rescates a la chica que tiene cautiva. Donkey Kong es uno de los juegos más adictivos que puedas encontrar.



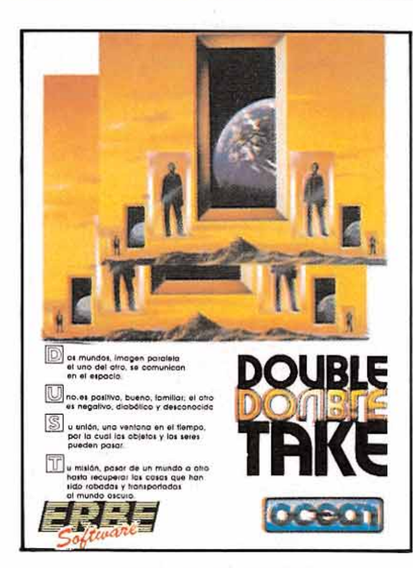
FAIRLIGHT II

Uno de los juegos más aplaudidos por la crítica. Microhobby ha dicho de este juego: "Una de las vídeo-aventuras más completas que se puedan encontrar. Todas las pantallas son realmente bonitas y atractivas. En fin, un sobresaliente para el programador." Poco más se puede decir.



KRAKOUT

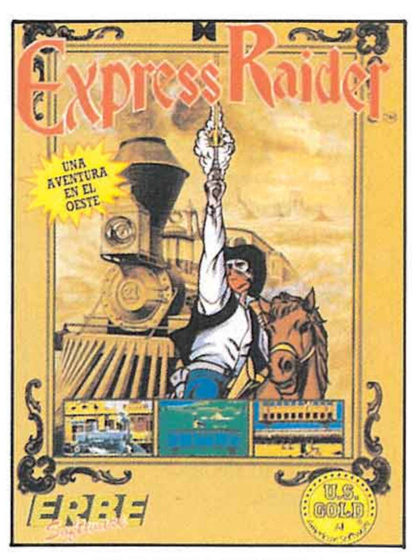
Prepárate a romper las filas de ladrillos en las que rebota tu bola, a recoger con tu "stick" algunos de los objetos que caen y que pueden darte poderes especiales a la vez que esquivas algunos otros. Krakout está basado en uno de los más populares juegos actuales de las máquinas. Te apasionará.



DOUBLE TAKE

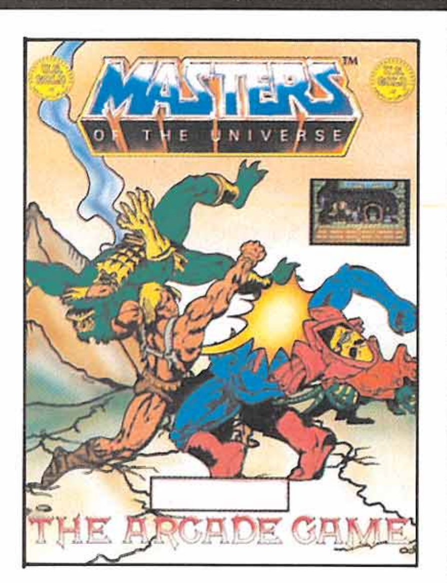
Dos mundos. Uno positivo y familiar; el otro, negativo, diabólico y desconocido. Su unión, un agujero en el tiempo y en el espacio a través del cual pasan los objetos. Tu misión es pasar de un mundo a otro mundo hasta recuperar las cosas que han sido robadas y transportadas al mundo oscuro... Pero date prisa, al pasar el tiempo todo será más difícil.

OMENTO POR SOLO 875 ptas.



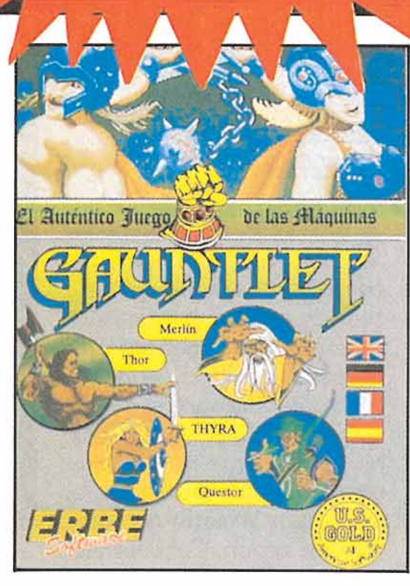
EXPRESS RAIDER

Como en las clásicas películas del Lejano Oeste, estarás en el centro de la acción desde el principio. Asaltos al tren, lucha sobre los vagones, cabalga sobre tu rápido caballo... Express Raider lo tiene todo.



LOS MASTERS DEL UNIVERSO

Los héroes de los dibujos del T.V. con el célebre He-Man al frente van a luchar contra Skeletor, el Señor de las Fuerzas del Mal en una alucinante aventura en el castillo de Grayskull. Tú eres el protagonista.



GAUNTLET

El auténtico juego de las máquinas. Entra en el mundo de los monstruos y los laberintos. Viaja por los senderos del misterio y combate por el alimento que te dará energía. Tu camino estará repleto de peligrosos monstruos y legiones de enemigos, pero tus amigos estarán contigo.



CORTO CIRCUITO

Era una posibilidad entre un millón, pero el N.º 5, diseñado para ser un sistema de armamento dotado de inteligencia artificial, el más sofisticado robot del planeta, se escapó y se dio cuenta que estaba vivo. Ahora, el científico que le construyó quiere encontrarle y destruirle.
Tú eres el N.º 5, no te dejes atrapar.



XEVIOUS

Si ya has visto el juego en las máquinas, poco hay que contarte. Si no lo has visto todavía, pregunta. Te dirán que es el juego que te pone a los mandos de una nave espacial con la que todo es posible y que si realmente te gustan las emociones fuertes, Xevious es un juego que no puedes perderte.





DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

C/. STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID,
TFNO. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA,
AVDA. MISTRAL, N.º 10. TFNO. (93) 432 07 31

THE LAST MISSION

Amstrad
Opera Soft



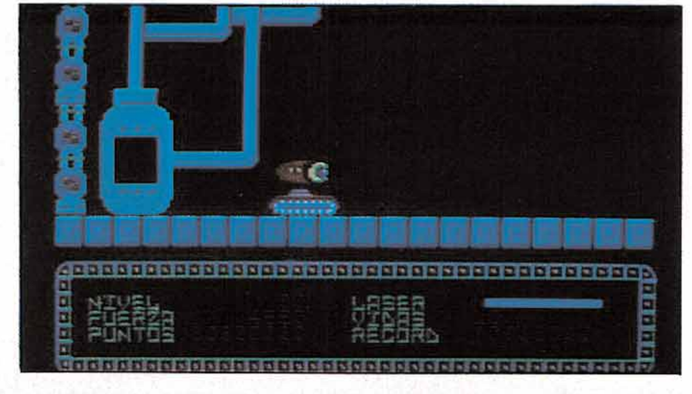
Hace algunos meses, os contamos la aparición en escena de una nueva compañía de software que baticinamos ocuparía un lugar principal dentro del software nacional. Livingstone Supongo y Cosa Nostra son dos títulos que no resultan desconocidos para los asiduos amantes del software de acción. Continuando en la línea de buen hacer que nos llamó la atención en sus comienzos, Opera Soft lanza su nuevo programa The Last Mission.

Como bien indica su título corres el riesgo, si te embarcas en este interesante recorrido intergaláctico, de superar a partir de este momento cualquier aventura que exija mucha habilidad, entre otras cosas.

El objetivo del juego es claro: conseguir escapar de una estructura laberíntica, que según tenemos entendido es una sofisticada nave de no se sabe qué siglo. Nuestro protagonista tiene una forma extraña, acorde a los tiempos, bastante parecida a un tanque de combate, con una rara cualidad: manda de excursión a su cabeza dotada de las más efectivas armas láser. El principal inconveniente de esta cabeza es que si decides montarte la aventura de independiente y tu huida está dirigida por esta parte tan importante de ti, es muy posible que te arrepientas. Cada vez que acaben con una de tus vidas la cabeza regresará al lugar donde dejó el resto de su constitución. Tienes la ventaja de tu mayor movilidad pero a cambio puedes ser víctima de un profundo ataque de depresión aguda cada vez que sientas en tu cuerpo metálico un fuerte impacto enemigo.

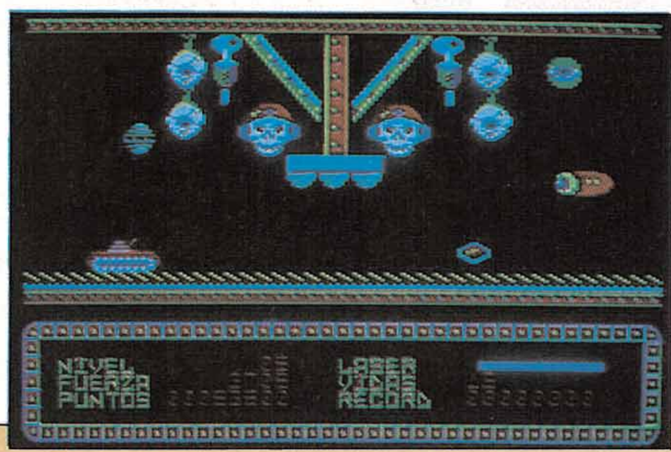
Gráficamente, The Last Mission tiene una buena resolución; acompañada de un movimiento perfecto que permite al protagonista alcanzar velocidades vertiginosas mientras dispara con precisión.

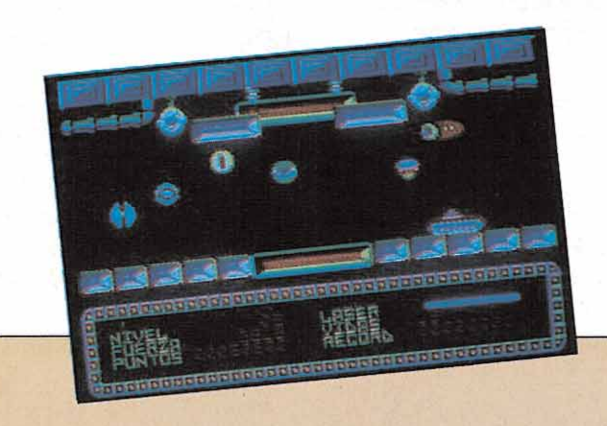
Exceptuando las peculiares características que señalamos en el protagonista, The Last Mission es sencillamente un laberinto en el que ante todo hay que tener en cuenta los indicadores de láser, fuerza y puntuación.



Recorrer los niveles de la nave buscando una salida hacia la luz, puede convertirse en todo un entretenimiento. El tiempo y tus enemigos están contra ti. Nada mejor que una buena dosis de arcade para combatir estrés, nervios y malas jugadas. Una gran idea de sorprendente originalidad. Buena puntería.

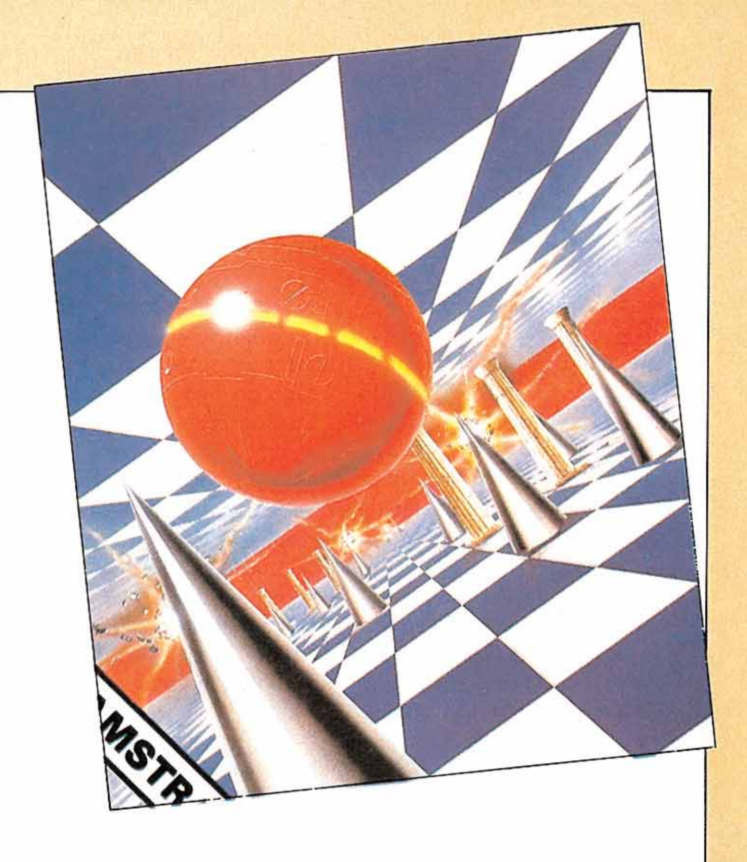
Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●	●	





IMPOSSABALL

Amstrad
Hewson Consultans



Los fanáticos de los programas de habilidad están de suerte; hacía mucho tiempo que a nuestra redacción no llegaba un programa de la sorprendente originalidad de Impossaball. Para resumiros el objetivo del juego y su ambientación, unas cuantas líneas son más que suficientes. En Impossaball no hay puertas secretas, ni objetos inalcanzables; los misteriosos laberintos dan paso a una estructura tridimensional que alberga en sus paredes múltiples figuras geométricas.

Tu objetivo es mantener sana y salva a una oronda pelota que se desplaza a velocidades vertiginosas por los pasillos del edificio. En este recorrido encontrará objetos que debe esquivar —sólo con tocarlos se desintegraría— y cilindros de irregulares dimensiones que deben regresar a su punto de origen con un leve toque de nuestra protagonista consiguiendo con esta hábil maniobra incrementar su energía.

Como anteriormente os aclaramos, el objetivo del juego es claro, no es preciso ser un Einstein para comprender cómo y para qué esta pequeña pelota aparece en la pantalla de nuestro ordenador. Por tanto, la principal dificultad de Impossaball radica en ajustar movimientos y saltos a una gran velocidad para que nuestra protagonista no confunda cilindros con estructuras diferentes. Si de paso te contamos que nuestros objetivos pueden encontrarse en el techo, perfectamente rodeados por objetos desintegradores, el grado de adicción aumenta hasta situar a Impossaball en la línea de programas que batieron récords de permanencia en la pequeña pantalla de Amstrad.



Adicción	•	•	•	•	
Gráficos	•	•	•	•	
Originalidad	•	•	•		
Valoración	•	•	•	•	

Gráficamente, Impossaball supera con creces un nivel medio, ya que sin grandes pretensiones resulta extraordinariamente adecuado al planteamiento del juego. Lo más destacado en Impossaball es el perfecto scroll de pantallas y su movimiento coordinado acompañado por el grado de dificultad preciso para que, a pesar de su nombre, no resulte un juego imposible.

Hewson Consultans ha conseguido superarse introduciendo interesantes novedades en materia de decorados y en la situación exacta de dificultades y objetos.

Impossaball es un buen programa que mantendrá atentos a quienes se arriesguen a conducir por el buen camino a esta despistada pelota con tendencia, más que reconocida, a chocarse con cuanto se cruce en su camino.

DOUBLE TAKE

Spectrum
Ocean

Cuando parecía que todo estaba inventado en el campo de los juegos de ordenador, Double Take, aparece para demostrar que no hay nada imposible cuando se dispone de imaginación.

Double Take es una videoaventura dotada de una increíble originalidad. Nos traslada a una galaxia donde dos mundos simétricos viven unos extraños acontecimientos. Por obra y gracia del malvado Sumink, inventor de la partícula antimateria, ambos mundos han colisionado. El resultado es un universo inestable con el consiguiente intercambio de objetos a través de túneles y nubes que de paso te trasladan al universo paralelo.

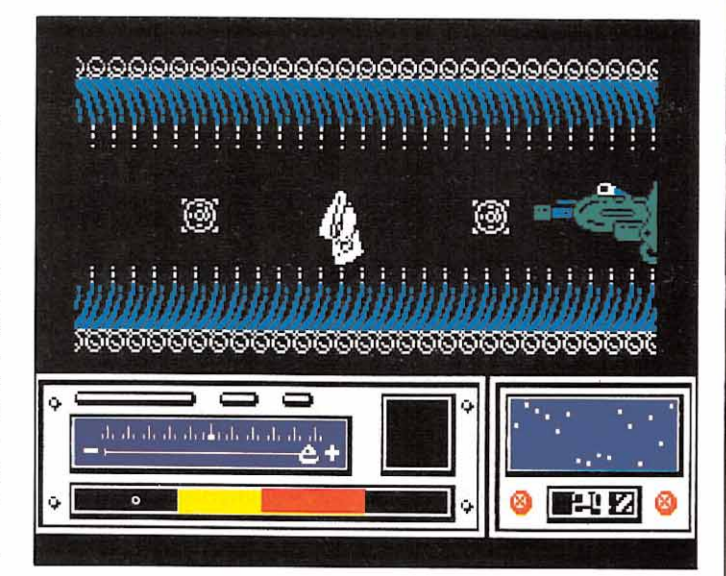
En tu interesante recorrido te encontrarás con espectaculares sistemas de acceso como torbellinos o tornillos gigantes, mientras observas cómo giran a tu alrededor objetos interestelares que conviven con cintas grabadoras, sillas u objetos de uso corriente. El universo negativo revòlucionará tus movimientos, convirtiendo la derecha y la izquierda en un mero trámite.

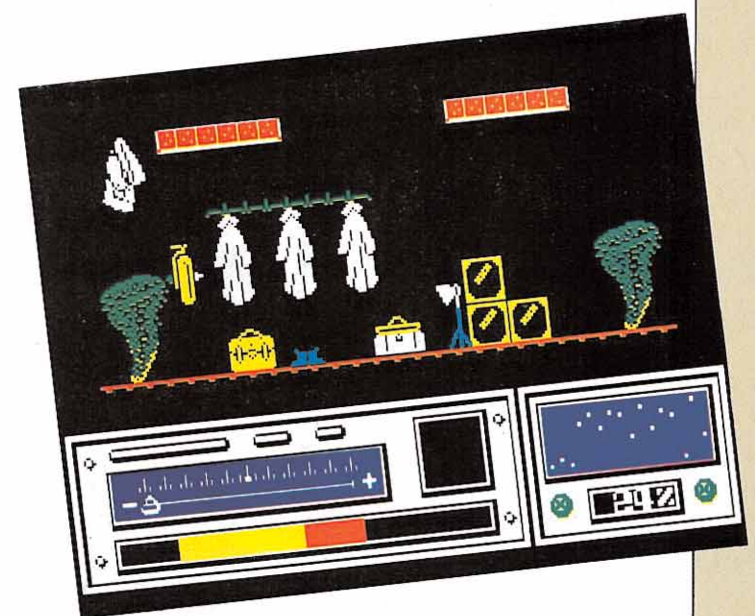
Tu objetivo será colocar los objetos en el mundo correcto y posteriormente acabar con Sumink el autor de este tipo de fenómenos. Nada hay imposible para un técnico de tus cualidades, sólo necesitarás afinar tu puntería y echarle imaginación, mientras intentas adivinar cuál es el objeto que no se ajusta al lugar y al momento adecuado, en el corto período de tiempo que te traslade de escenario.

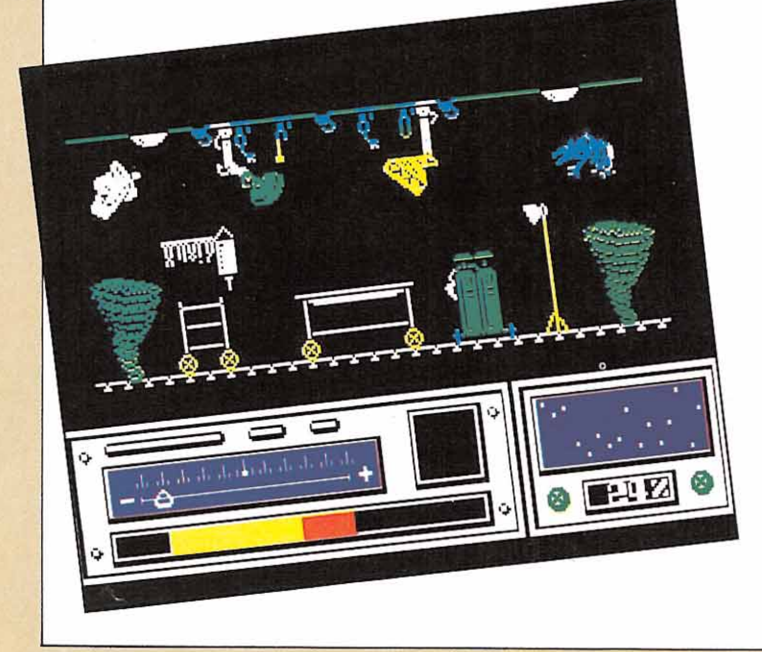
Gráficamente, Double Take, alcanza unos límites insospechados de calidad consiguiendo una perfecta ambientación en la que los objetos caminan por sus propios fueros cobrando vida propia.

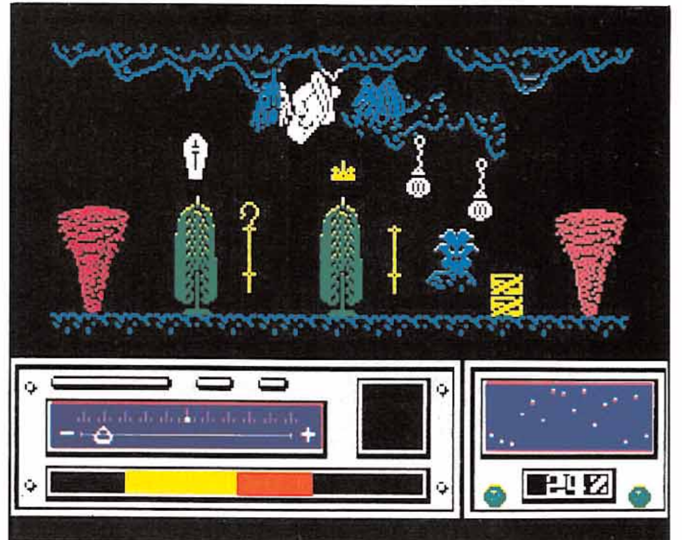
Con este argumento, unos divertidos gráficos y un extenso mapeado, el resultado no puede ser otro que un buen programa con el grado justo de dificultad para sin llegar a ser un programa sin final, sí exigir, como mínimo, concederle unas cuantas horas para sacar algo en claro.

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●	









WARHAWK



Commodore
Firebird

En más de una ocasión hemos comentado que Commodore es una máquina especialmente diseñada para obtener efectos sorprendentes de un programa de ordenador. Tal vez sean los clásicos programas de marcianos los que mejor resolución adquieren en este ordenador, Warhawk perteneciente a la serie plata de Firebird es el más claro ejemplo de cómo pasarse horas ante el ordenador, disparando sin piedad a formas interesterales o esquivando, cuando no hay más remedio, las naves empeñadas en cruzarse en nuestro camino.

Warhawk no tiene un argumento sorprendente por su originalidad, ya que el objetivo no es inalcanzable, ni introduce ningún rasgo innovador a lo que ya se ha hecho, pero su sonido excepcional y el elevado índice de adicción que caracteriza a este tipo de programas, le sitúan por encima de la media. Buen sonido, buenos gráficos y un elevadísimo grado de adicción incrementado por el generoso aumento de puntos al superar cada fase, te hará pasarlo de miedo con un clásico entre los clásicos.

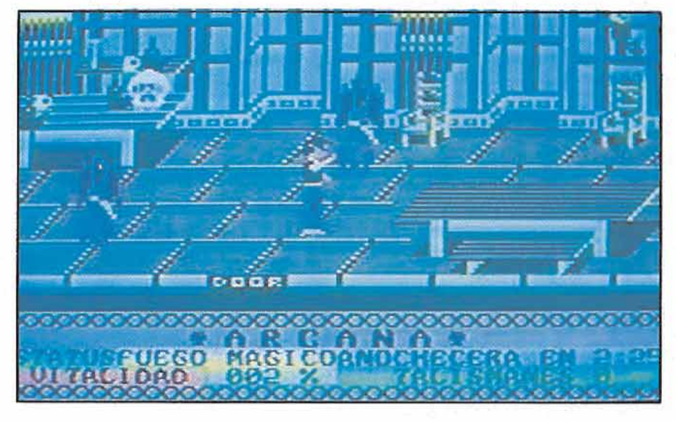
Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●			
Valoración	●	●	●		

ARCANA

Commodore
Virgin

El misterioso castillo de Arcana es el escenario donde se desarrolla esta videoaventura que exigirá toda tu habilidad para enfrentarte a los extraños habitantes del castillo, una buena estrategia de juego que sólo conseguirás tras muchas horas de práctica y una clara identificación de los objetos y su utilidad.

El objetivo del juego es destruir los secretos que encierra el libro de la magia negra. La compleja estructura laberíntica del castillo, unida a la limitación temporal —sólo podrás acceder al maligno libro en la noche de la luna en mutación—, así como la previa recogida de talismanes mágicos, convierten a Arcana en una interesante videoaventura. Gráficamente Arcana no resulta demasiado espectacular, pero el adecuado acompañamiento musical le confieren características especiales que le hacen superar ampliamente la barrera media de calidad y adicción.



Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

BACTRON

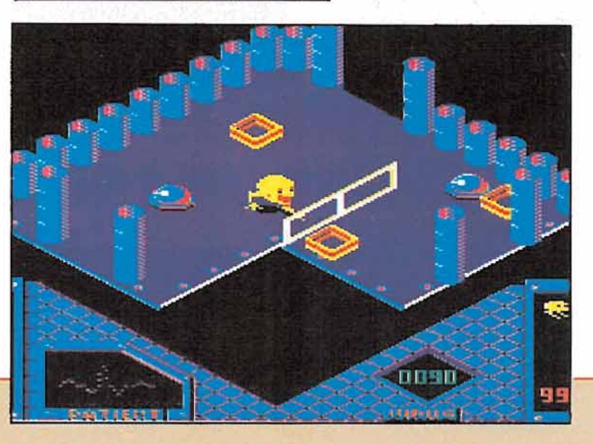
Amstrad
Loriciels

Bactron es un pequeño salvador de encimas amarillento. Su objetivo es muy claro; recorrer los inescrutables secretos de un cuerpo humano plagado de bacterias. A ritmo de rock and roll Bactron dará vida a las lesionadas encimas que poco a poco han perdido movilidad hasta quedar reducidas a unos cubos amarillos. Los personajes que animan esta videoaventura son gráficamente excepcionales; no se nos ocurre una calificación mejor que la de «curiosamente divertidos». Ver bailar a bacterias con forma de escarabajo, escoba o acordeón, persiguiendo al singular Bactron, resulta todo un espectáculo, aunque tal vez al principio cueste acostumbrarse a guiar por el buen camino al amarillento ser.

Bactron es un entretenido programa que gráficamente alcanza un nivel muy elevado. Loriciels, la compañía francesa que nos mostró el sensacional Tenis 3D, tiene un solo estigma: la calidad.

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

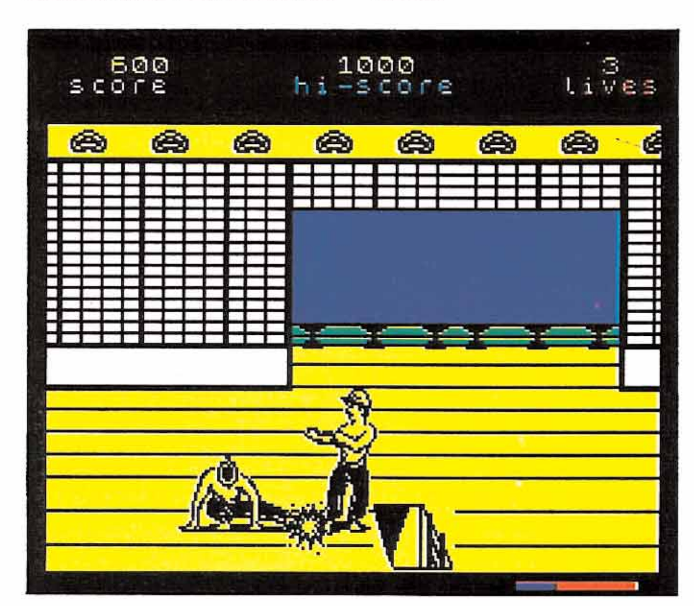




FIST II

Spectrum
Melbourne House

Cuando Exploding Fist llegó a nuestros ordenadores, los sufridos usuarios pasaron muchas horas intentando dominar las artes marciales, para acabar con una interminable lista de enemigos. Ahora, como ya estaba bien de matar a lo loco, los programadores de Fist II han sabido combinar perfectamente las características más relevantes del arcade representativo de la primera parte, con los ingredientes indispensables para adquirir la denominación de videoaventura.



El protagonista de este invento deberá encontrar al Señor de la Guerra con la heróica intención de acabar con él. Hemos de reconocer que nuestro arriesgado héroe tiene buena voluntad pero en misiones de este calibre no suele ser suficiente. Esta es la principal razón por la que en su recorrido debe encontrar los papiros que contienen los secretos que te permitirán desde aumentar la fuerza en el combate, despertar a los muertos y mover objetos inmóviles, hasta obtener la luz eterna, aumentar su salud o superar los inconvenientes climatológicos con mayor facilidad, entre otras cosas.

Encontrará templos donde la meditación le permitirá recuperar energía o aprender los secretos que contienen los papiros. Muchos son los objetos que nuestro héroe precisa para completar la aventura, pero sin duda alguna, no resultan demasiados si tienes en cuenta que el número de los seguidores del Señor de la Guerra aumenta progresivamente.



Si no te sientes con ganas de completar esta arriesgada misión, podrás aumentar la larga lista de asiduos seguidores de las artes marciales, haciendo gala de tu buen hacer con las extensas posibilidades que te brinda Fist II.

Surcar los cielos con enormes volteretas hacia adelante y hacia atrás, dar puñetazos como si no hubieras hecho otra cosa en tu vida, girar, dar golpes secos o patadas traperas, serán entre otras las habilidades que podremos llegar a dominar.

Fist II resulta un programa entretenido en el que los gráficos acompañan a una perfecta combinación de movimientos incluyendo además un programa de práctica. Es pues un simulador que va mucho más allá de cuanto se ha hecho hasta ahora en programas de artes marciales.

Adicción	•	•	•	•	
Gráficos	•	•	•		
Originalidad	•	•	•	•	
Valoración	•	•	•	•	



SILENT SERVICE

Spectrum
U.S. Gold

Durante la Segunda Guerra Mundial, el Pacífico se convirtió en el escenario principal de muchos de los acontecimientos que cambiaron el curso de la historia.

Silent Service nos sitúa en este lugar, al frente de un submarino americano, para cumplir varias misiones basadas en hechos reales. Tendrás de este modo todos los datos imprescindibles para comportarte como si frente a una situación real te encontraras.

La principal dificultad de cualquier simulador de calidad es el complejo manejo que acompaña, sin excepción, a todos ellos. Silent Service presenta este mismo inconveniente, pero para intentar solventarlo, en parte, podrás seleccionar el nivel de dificultad así como el escenario y las opciones.

Encontrarás tres tipos de escenarios: en el primero de ellos, encontrarás cargueros como blanco de prácticas, en el segundo, desarrollarás varios ataques sobre un Convoy, y en el tercero, llamado Patrulla de Guerra te situará al frente de una patrulla completa.

Un detalle original que adereza este variado menú de opciones es la elección de diferentes niveles de realidad, como visibilidad limitada, destructores expertos, torpedos defectuosos; hasta un total de siete niveles.

Desde la torreta de control recibirás informaciones que te permitirán desarrollar con más conocimiento de causa cada uno de tus movimientos. Desde allí tendrás acceso al periscopio, al mapa y a los controles del submarino.

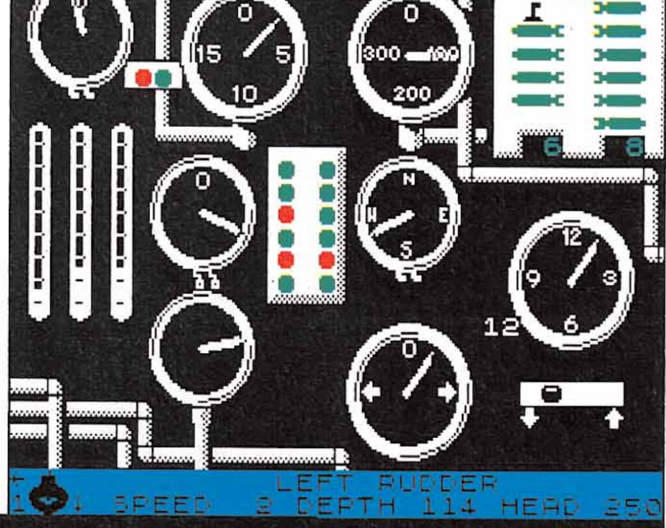
Para que te hagas una idea del nivel de sofisticación alcanzado por tu submarino encontrarás en una pantalla adicional indicadores del nivel de batería, relojes, brújulas, temperatura, combustibles y un largo etcétera que sería muy largo de enumerar. Al principio, podrás pasar por alto algunos de los indicadores y datos que aparecen en pantalla aunque tu misión será siempre acabar con el mayor número de barcos enemigos posibles.

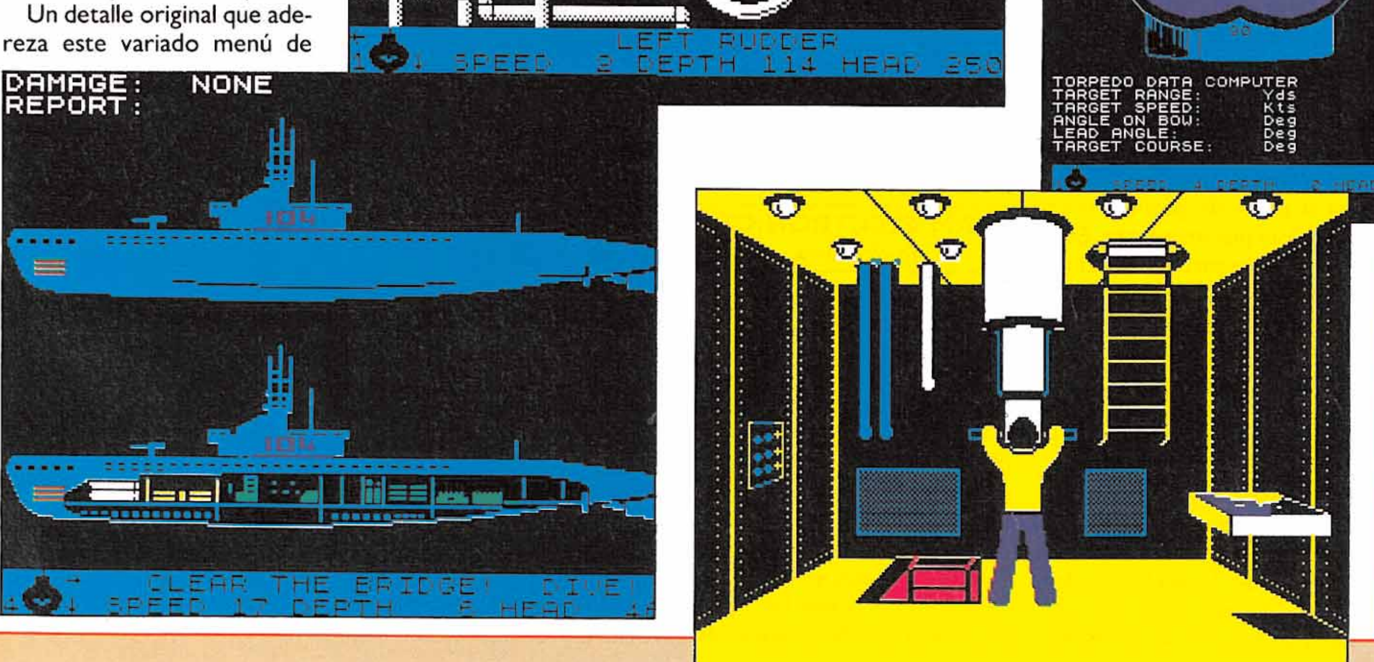
En el folleto que acompaña el programa encontraréis detalladas algunas de las situaciones más típicas con sus soluciones, lo que al principio os será de gran utilidad.

El resultado es un programa de complejo manejo aunque de calidad, lo que satisfará las necesidades del público fiel a los simuladores.



Adicción	• • •
Gráficos	• • •
Originalidad	• • • •
Valoración	• • •





Music typewriter

SPECTRUM

ROMANTIC ROBOT
Dyne Road, 77
Londres (Inglaterra)

Romantic Robot ha contado siempre entre sus objetivos prioritarios con el lanzamiento de software especializado; éste es el caso de esta utilidad que permitirá a quienes tengan algún que otro conocimiento de solfeo, realizar fácilmente composiciones musicales de gran calidad. Quienes no posean ningún conocimiento previo podrán también acercarse a este complejo mundo, aunque eso sí, deberán poner bastante de su parte.

Music Typewriter se presenta en dos cintas: en una de ellas se encuentra el programa mientras que en la otra aparece un cargador/transfer que permite realizar copias de seguridad en microdrive. Un folleto de instrucciones señala todas las especificaciones del programa, acompañando a éste, dos plantillas que se ajustan al teclado para facilitar la localización de las distintas funciones de cada tecla.

Como se identifica en el título, la principal opción de este programa es la de escribir, aunque junto a esta opción aparecen otras que permiten desde escuchar la melodía, repetir alguna parte de la misma o pasar de página, hasta sacar ésta por impresora. Este nuevo programa de Romantic Robot se caracteriza por su fácil manejo, presentando, si se desea, en pantalla una página de ayuda con indicaciones imprescindibles. Las melodías aparecen en pantalla permitiendo cualquier correción sobre la marcha.

Este programa permite la confección simultánea de un máximo de 16 melodías distintas con un total de 254 compases pudiendo determinarse tanto el ritmo como el tiempo.



Music typewriter es un innovador sistema de enseñanza que revoluciona la práctica de la música, contando con las diferencias obvias con los instrumentos tradicionales, aunque a un precio mucho más asequible. Quienes quieran probar fortuna en el mundo de la composición encontrarán en el Spectrum un útil compañero, que al colocarle la plantilla tendrá más pinta de órgano que de pequeño ordenador personal.

Ramturbo

SPECTRUM

RAM ELECTRONICS
Inglaterra

Muchas son las diferencias entre este interface de joystick de la casa inglesa RAM con otros interfaces que con la misma función han aparecido en el mercado desde que el uso de este útil periférico se generalizó entre los usuarios del Spectrum.

Ramturbo incluye en un solo periférico todos los tipos de protocolo de joystick, es decir, es válido para Kempston, Sinclair, Protek y cursores; del mismo modo al poseer dos entradas de joystick permite que dos jugadores empleen joysticks diferentes, solventando el inconveniente que supone que alguno de los jugadores sustituyan el joystick por el teclado en juegos que exigen un desarrollo simultáneo.



Los usuarios del Spectrum de 16 y 48 K contarán con un nuevo aliciente, ya que este interface incluye un útil botón de RESET. Muchos posibles usuarios de periféricos se desaniman ante la idea de provocar un terrible desastre al conectar éstos al ordenador encendido. De forma muy sencilla, Ram ha solucionado este problema con un sistema a prueba de despistados: Ramturbo lleva un pequeño saliente en la zona en la que coincide con la toma de corriente, de este modo resulta imposible conectar el interface sin desconectar previamente el ordenador. Un detalle sencillo que solucionará cualquier posible contratiempo.

Otra diferencia con otros interfaces de joysticks radica en la posibilidad de conectar otros periféricos a través del bus de expansión.

El interface Ramturbo tiene al igual que el interface II una abertura diseñada para introducir los programas en cartuchos de Rom. Su utilidad de momento es mínima, ya que esto ha quedado en un simple proyecto al encarecer en exceso el precio del software el empleo de cartuchos, pero un presumible descenso de los precios supondría la desaparición de la molesta carga desde el cassette.

Aunque de momento no se distribuye en España, Ramturbo es un útil periférico que supera cuanto ha aparecido hasta ahora en el mundo de los interfaces de joystick.

INTERFACE DE IMPRESORA MHT

SPECTRUM

MHT INGENIEROS
Sánchez Pacheco, 78
Tel. 413 92 68
Madrid

Hace algún tiempo, MHT lanzó el interface centronics RS 232 que comercializó Indescomp. Este interface de fácil manejo, era el primero que aparecía en España y el que mayores prestaciones aportaba.



Ahora, MHT ha lanzado un nuevo interface que supera alguna de las prestaciones del popular RS 232. El principal inconveniente que presentaba el interface Centronics, era que para su funcionamiento utilizaba un software de algo menos de 1 K, volcando la información en la parte alta de la memoria; esto lo hacía incompatible con cualquier programa que necesitara estas direcciones de memoria. Este problema ha quedado resuelto con el nuevo interface, ya que deja libre toda la memoria útil (para ser usada en los programas que lo necesiten) al configurar el software que vaya a utilizarse traspasándolo al buffer de la impresora.

Cualquier usuario que posea el antiguo interface Centronics RS 232 podrá convertirlo en la nueva versión con sólo cambiar el software, desde cinta, disco o microdrive. De este modo se podrán aprovechar las mejoras sin necesidad de adquirir el nuevo interface. Una buena idea que debe proliferar.

X'PRESS 16

MSX/PC

SPECTRAVÍDEO
Avda. de la Constitución, 260
Torrejón de Ardoz (Madrid)

Recientemente se presentó en Madrid para los medios de comunicación el nuevo ordenador de la compañía Spectravídeo. Se trata del X'Press 16, una nueva máquina en muchos aspectos revolucionaria en lo que a precio y prestaciones se refiere.

El nuevo ordenador pretende sustituir al modelo MSX X'Press y aporta como novedad el hecho importante de que soporta dos sistemas operativos: de un lado el MS-DOS (MSX 2); y de otro, he aquí la noticia, el PC-DOS.

Esto quiere decir que los futuros usuarios de la máquina pueden corresponder a los programas de PC y los de MSX 2 sin ningún tipo de problemas.

El X'Press 16 es un compatible PC con 256 K de Ram, que incorpora en su configuración básica una unidad de disco de 5 1/4, un conector de expansión para tarjetas, teclado funcional de 83 teclas, y los ports para conexión de joysticks, ratón, impresora paralela y varias salidas de vídeo, RGB analógica, RGB digital y vídeo compuesto.

Además de todas estas ventajas, el X'Press 16 lleva dos interfaces gráficos: un adaptador de gráficos en color, compatible con el PC (CGA) y el MVDF (procesador de vídeo MSX 2).

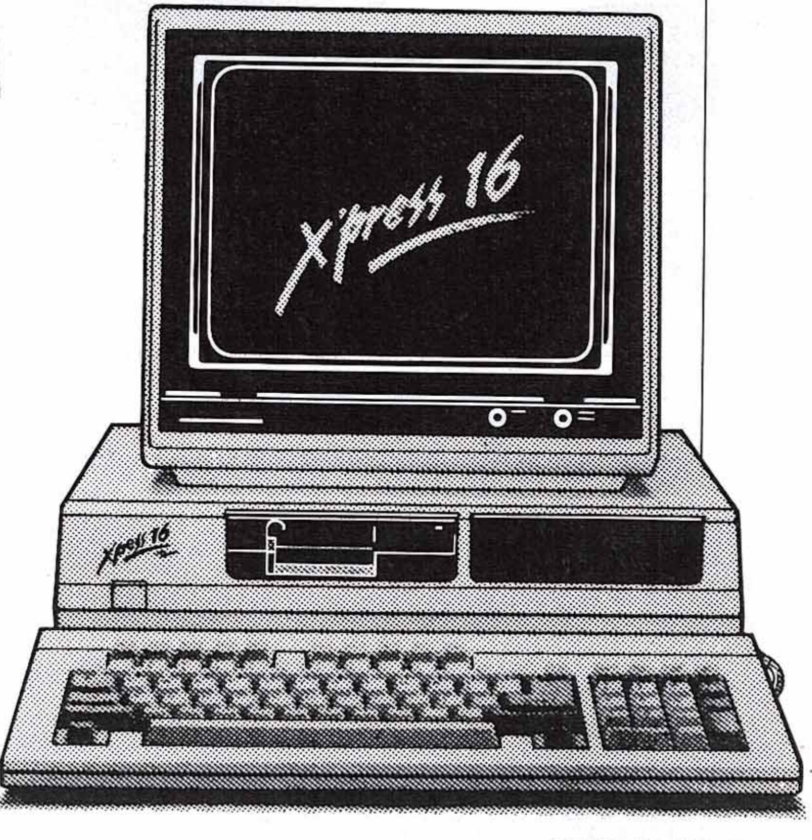
El MVDP es un potente procesador de vídeo display utilizado originariamente en los ordenadores MXS 2. Permite al usuario disponer de 256 colores con una resolución de 256×212 puntos, 16 colores con resolución de 512×212 puntos y una amplia gama de efectos especiales, como pueden ser, desplazamiento de pantalla, barrido horizontal y vertical o sprites multicolores.

Otra posibilidad es la de trabajar simultáneamente con el CGA y el VMDP, lo que nos permite además, mezclar o superponer dos imágenes con un alto nivel de calidad y muchas veces con resultados sorprendentes.

Además del disco con el sistema operativo MS DOS, el equipo incorpora también una avanzada versión del intérprete GW-BASIC, que soporta las características del MVDP, y algunos programas de utilidades de Ram Disk Spooler de impresora.

Al equipo base se le pueden añadir además otras opciones:

— Expansión de memoria.
— Interface RS 232.
— Reloj de tiempo real.



— Adaptador para juegos de MSX 1.

— Un ventilador.

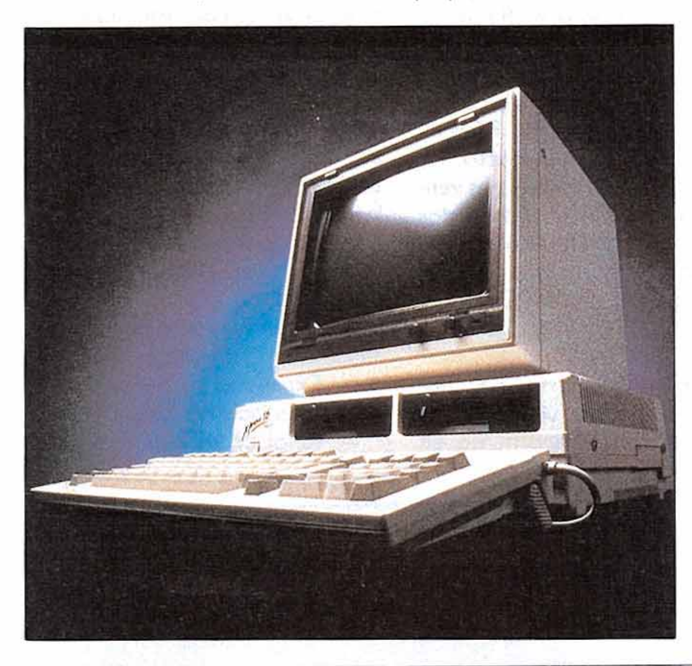
— Adaptador de RF para utilizar el equipo con un televisor como monitor.

El precio de las distintas configuraciones quedará prácticamente de este modo:

— Con una unidad de disco y sin monitor: 109.000 ptas.

— Con una unidad de disco y monitor: 133.500 ptas.

— Con dos unidades de disco: 160.000 ptas.





COMPRA Y VENDE

MSX

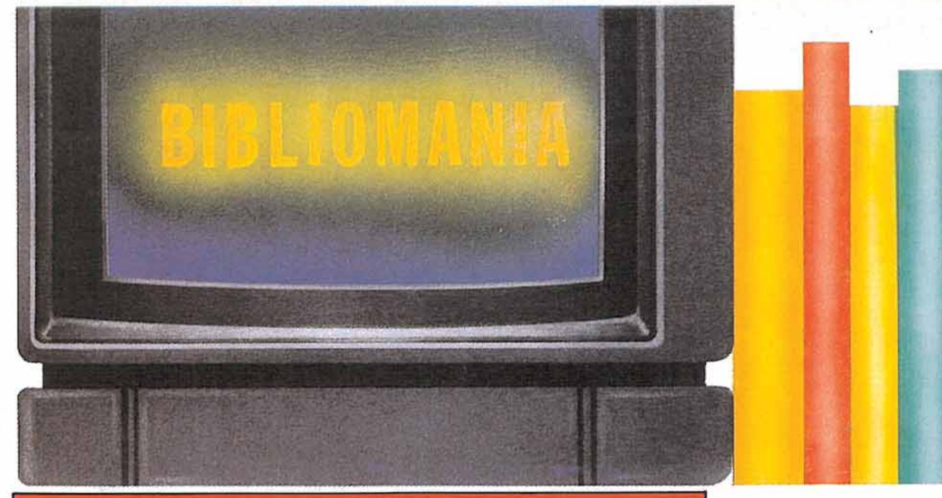
IDEALOGIC
Valencia, 85
Tel. (93) 253 89 09
Barcelona



Bajo el nombre de «Compra y vende» se oculta una didáctica utilidad, dirigida a los más pequeños de la casa. Con este nuevo programa de Idealogic los futuros comerciantes tomarán contacto con la mentalidad empresarial aprendiendo, de la mejor forma que nadie ha inventado, jugando, el lenguaje comercial.

Compra y vende es un programa de estrategia con tres niveles de juego, para adecuarse a todas las edades de la casa. De forma clara y sencilla conseguir beneficios en un pequeño negocio de compra y venta de televisores, se convierte en un instructivo entretenimiento. Compra y vende incluye en sus instrucciones un pequeño diccionario de términos comerciales. Con su ayuda no será demasiado difícil superar la primera fase del juego, el test, que permitirá obtener el carnet de comerciante sin el que no se podría afrontar esta aventura comercial. El programa cuenta con un capital inicial con el que podrás emprender todas las operaciones comerciales que se desarrollan en la vida real; para ello contarás con todo tipo de informes y documentos, que aparecen en pantalla de forma muy clara; recibirás mensajes y consejos, manejando el programa mediante un menú de fácil acceso.

Compra y vende es un interesante programa educativo que permitirá a los pequeños de la casa aprender jugando.





DOMINE EL CODIGO MAQUINA EN SU AMSTRAD

CLIVE GIFFORD
RAMA
227 Págs.

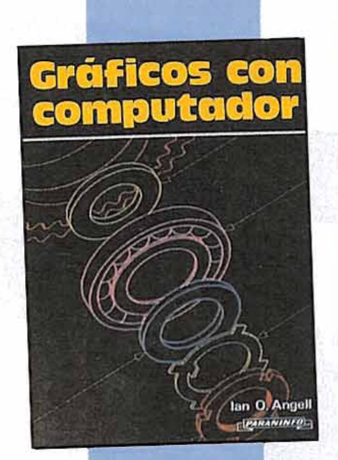
Estamos ante otro de esos libros de código máquina con un doble objetivo: enseñarnos a programar en este «codiciado lenguaje» y despertar el interés por él en aquellos que hasta ahora no se habían planteado aprenderlo.

A lo largo de 14 capítulos iremos descubriendo paso a paso los secretos que se esconden tras el lenguaje máquina y a la vez podremos comprobar los resultados con una serie de programas pensados para mostrarnos las excelencias de tan potente (el más potente sin duda) lenguaje.

Entre los temas más interesantes tratados en el libro habría que destacar los capítulos dedicados a diccionario de registros, subrutinas en código máquina, utilización de operadores lógicos y los referentes a la utilización del sonido.

El libro está aderezado, además, con numerosos ejemplos.





GRAFICOS CON COMPUTADOR

IAN O. ANGEL
PARANINFO
176 Págs.

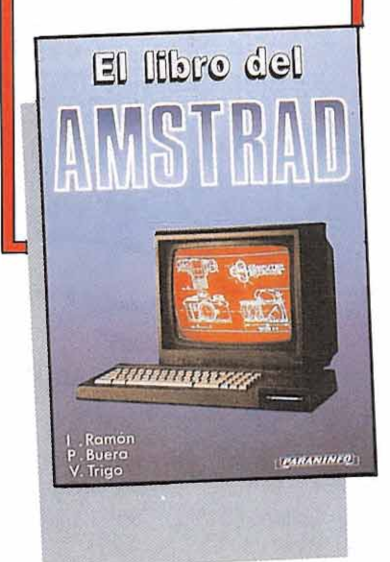
Estamos ante el más claro ejemplo de un texto práctico que permite la comprensión de los métodos más usados para los gráficos por ordenador. Presenta la dificultad de presuponer unos mínimos conocimientos, tanto de algún lenguaje de programación como de geometría de coordenadas cartesianas; imprescindibles ambos conocimientos para introducirse en los gráficos bidimensionales y tridimensionales. Tras el estudio del texto no será para nosotros ningún secreto la producción de gráficos sencillos como diagramas de tarta o la creación de programas de dibujo y diseño de mayor complejidad.

EL LIBRO DEL AMSTRAD

I. RAMON
P. BUERA
V. TRIGO
PARANINFO

El Basic del ordenador Amstrad en los modelos CPC 464, CPC 472, CPC 664 y CPC 6128, puede ser estudiado con facilidad por todos aquellos que, incluso, sin tener conocimientos previos tengan interés en adentrarse en el mundo de la programación. Se introduce la novedad de plantear ejercicios con solución en las páginas finales, además de ejemplos prácticos acompañando a los conceptos teóricos.

Este volumen especifica las particularidades de los modelos descritos, avanzando desde los conocimientos más sencillos. El didáctico tratamiento del Basic de Amstrad hace de este volumen un texto interesante que permitirá sacar el máximo partido de las particularidades de este ordenador, tratando ampliamente temas como color, sonido o gráficos.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL CON EL COMMODORE 64
Haga pensar a su micro

KEITH BRAIN
STEVEN BRAIN
PARANINFO
139 Págs.

El concepto de Inteligencia Artificial hace tiempo que ha dejado de ser inusual para todos aquellos relacionados, de uno u otro modo, con los ordenadores. «Inteligencia Artificial con el Commodore 64» pretende familiarizar a sus lectores con algunas ideas y rutinas que permitirán hacer de su Commodore un ser «inteligente». Partiendo de ideas básicas claramente ejemplificadas, el texto se adentra en este complejo campo, enseñando a utilizar las rutinas «inteligentes» en Basic, sin caer en la tentación de ser simplemente un libro de programas, lo que restaría, sin duda, interés a este texto de iniciación a la Inteligencia Artificial.

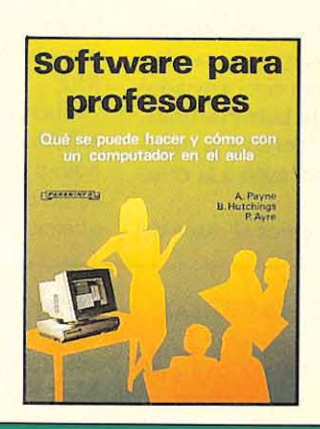


SOFTWARE PARA PROFESORES
Qué se puede hacer, y cómo, con un computador en el aula

A. PAYNE
B. HUTCHINGS
P. AYRE
PARANINFO
272 Págs.

Especialmente dirigido a profesores y estudiantes de Magisterio es un libro sobre Basic, adaptando estos conocimientos al trabajo en las aulas. Se nos presentan programas y experiencias realizadas con anterioridad, abarcando áreas de la enseñanza tan variadas como geografía, matemáticas o estudio de idiomas. Es, ante todo, la demostración de lo útil que puede resultar un ordenador personal en la enseñanza con niños; descubre las posibilidades de un campo con repercusiones todavía desconocidas.

Un libro muy interesante no sólo por el tratamiento novedoso del Basic, sino porque se adapta a todo tipo de lectores sin ninguna experiencia en el tema.





INTRODUCCION PRACTICA AL SIMULADOR DE VUELO

M. MENDEL
PEOPLEWARE
179 Págs.

Estamos ante la segunda parte del libro *despega con MSX*. Si en esta obra se hacía una introducción al Basic MSX, ahora se pretende la programación de un simulador de vuelo. De forma sencilla y amena, se consigue crear un simulador de gran calidad, lo que nos permite desarrollar al máximo las posibilidades del MSX, además de explicarnos paso a paso todo cuanto aparezca en el listado.

Es recomendable para lectores inexpertos en el tema, la previa lectura del primero de los libros, lo que facilitará en gran medida la comprensión de comandos e instrucciones, que en este volumen se dan por sentados.

En resumen, un libro didáctico, con agradables ilustraciones, de interés para todos aquellos locos de los simuladores de vuelo.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL CON EL ZX SPECTRUM



R. JONES
M. FAIRHURST
PARANINFO
186 Págs.

Este libro es una introducción a la Inteligencia Artificial (IA), aunque, eso sí, no pretende ser un tratado en la materia. Sólo serán objeto de estudio aquellas rutinas de fácil implantación en el Spectrum. Como en la mayoría de estos textos es interesante tener ciertos conocimientos previos, como experiencia en Basic y algún que otro contacto con el código máquina que, aunque no es imprescindible, nos facilitará la comprensión de cuanto se trate, además de acelerar el proceso de aprendizaje. El tratamiento no deja de ser clásico, no por ello inútil, una serie de progamas junto a una explicación teórica, acompañada de gráficos y viñetas que agilizan la lectura del texto.

LOS MEJORES PROGRAMAS PARA EL ZX SPECTRUM

ROBERT ERSKINE
HUMPHREY WALWYN
PAUL STANLEY
MICHAEL BEWS
PARANINFO
258 Págs.

El clásico entre los clásicos, el libro de listados; un nuevo volumen con 60 programas desde los clásicos de laberinto a los más sencillos juegos de mesa como las tres en raya o el archiconocido de los barcos, pasando por los juegos de cartas y por la amplia gama de programas espaciales. Las utilidades tienen también presencia en estas páginas con programas sobre morse, biorritmos o emisoras de radio.



Un libro entretenido para todos aquellos que dispongan de ganas y horas para machacar el teclado de su ZX Spectrum.

LOS MEJORES PROGRAMAS PARA EL AMSTRAD

R. ERSKINE
H. WALWYN
P. STANLEY
M. BEWS
PARANINFO
285 Págs.

La biblioteca del Ordenador Personal nos presenta un nuevo volumen de listados, válido para todos los modelos CPC de Amstrad. Tras una breve introducción teórica sobre cómo teclear programas; una larga serie de variados programas, hasta un total de 70, nos permite acceder a la programación por medio de cortos listados. Desde programas de dibujo a utilidades sobre código máquina, pasando por los clásicos de marcianos y todo tipo de bichitos desconocidos. Un buen modo de pasar largas horas junto a tu Amstrad que te permitirá al poco tiempo un dominio total de tu teclado.



EL JUEGO DE LOS LECTORES

Hemos cubierto una nueva etapa en la elaboración del que ya podemos empezar a llamar el juego de MICROMANÍA.

Y esta vez, al igual que nos ocurrió con la fase anterior, nos ha sido realmente complicado seleccionar un ganador, debido, claro está, a la calidad de todos los trabajos que hemos ido recibiendo.

Al final, tras arduas deliberaciones hemos elegido éstos que os mostramos a continuación y que son, a nuestro juicio, los que más se adaptan a lo que estábamos buscando.

Estos personajes nos han sido enviados gentilmente por Arturo de Luiz Martínez, al que agradecemos su esfuerzo y la valiosa contribución que ha aportado a la creación de nuestro juego.

El próximo mes publicaremos el mapa del juego y el guión definitivo sobre el que comenzaremos a construir MANOLO'S CURRE.

Mientras tanto, y a la vista de estos resultados, podemos ir ya pensando en un nuevo trabajo, que en esta ocasión consiste en crear las distintas secuencias de movimiento de cada uno de los personajes.

CLIENTE NIÑO ↑↑ CLIENTE HOMBRE
CLIENTE MUJER ↑↑ MANOLO
CONSERJE ↑ ↑ ENEMIGO
CAMARERA >
GRAFICOS ARTURO DE LUIZ

CÓMO HAY QUE HACERLO

Partiendo de las figuras que nos ha enviado Arturo de Luiz Martínez, deberemos ir creando cada una de las secuencias de movimiento: hacia la derecha y hacia la izquierda, ya que será en estas direcciones en las que se moverán los personajes.

Estas secuencias, además de por las figuras que hemos seleccionado, deberán de estar formadas por tres más en cada dirección (izquierda y derecha), ya que la posición central ya la tenemos y será única.

El premio en esta ocasión será de 6.000 ptas. Las secuencias deberán grabarse en la pantalla y enviadas en cinta.

Hay otros lectores que merecen una mención especial, por nuestra parte, ya que sus trabajos fueron también de una notable calidad.

LOS FINALISTAS:

—Antonio Ontanaya Paton (Madrid).

—Jorge Álvarez Santiago (Oviedo).

—Gaspar y Julio Iniesta Martínez. Benicasim (Alicante).

—Francisco J. Poyatos (Sevilla).

—Ignacio Barcena Barrigón (Madrid).

LOS PERSONAJES



```
0,0,8,5,2,7,15,25,
0,0,0,0,0,128,192,224,
17,29,40,33,20,24,13,7,
240,240,120,112,240,224,192,192,
6,6,57,79,40,23,7,7,
160,160,112,120,240,224,224,224,
6,15,30,188,216,160,96,0,
240,120,56,60,28,11,5,14,
```



```
0,0,0,0,0,1,3,7,
0,0,16,160,64,224,240,152,
15,15,30,14,15,7,3,3,
136,184,20,132,40,24,176,224,
5,5,14,30,15,7,7,7,
96,96,156,242,20,232,224,224,
15,30,28,60,56,208,160,112,
96,240,120,61,27,5,6,0,
```



```
0,0,0,2,1,7,15,31,
0,0,64,128,0,224,240,248,
31,63,63,31,31,15,7,25,
248,252,252,248,248,240,224,152,
62,63,119,103,167,71,7,7,
124,252,238,230,229,226,224,224,
7,6,6,6,6,6,11,6,
224,96,96,96,96,96,208,96,
```



```
0,0,2,1,0,7,15,25,
0,0,0,64,128,224,240,152,
20,54,33,20,19,8,7,29,
40,108,132,40,200,16,224,184,
60,60,117,102,166,71,7,7,
188,188,46,102,101,226,224,224,
7,6,6,6,6,6,11,14,
224,96,96,96,96,96,208,112,
```



```
3,15,24,22,36,33,36,19,
224,240,24,104,36,132,36,200,
8,15,61,124,253,253,253,237,
16,240,188,62,191,191,191,183,
157,157,237,15,15,15,15,15,
185,185,183,240,240,240,240,240,
14,14,14,14,14,21,27,14,
112,112,112,112,112,168,216,112,
```



```
7,15,31,31,63,63,63,31,
192,240,248,248,252,252,252,248,
15,7,56,127,255,255,255,239,
240,224,28,254,255,255,255,247,
159,159,239,15,15,15,15,15,
249,249,247,240,240,240,240,240,
14,14,14,14,14,21,26,12,
112,112,112,112,112,168,88,48,
```



```
3,7,15,31,31,30,30,31,
224,240,152,136,180,36,132,40,
15,15,3,7,15,15,13,29,
152,176,192,224,224,240,176,176,
62,62,31,15,15,7,7,7,
206,242,20,232,240,240,224,224,
15,31,30,62,188,216,160,112,
160,112,248,125,59,21,10,4,
```



```
7,15,25,17,45,36,33,20,
192,224,240,248,248,120,120,248,
25,13,3,7,7,15,13,13,
240,240,192,224,240,240,176,184,
5,14,31,190,220,168,80,32,
124,124,248,240,240,224,224,224,
5,14,31,190,220,168,80,32,
240,248,120,124,61,27,5,14,
```



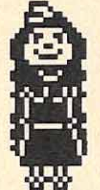
```
0,0,1,2,5,10,15,27,
0,0,128,64,32,144,240,248,
19,29,37,32,20,25,12,3,
248,252,254,254,254,254,255,191,
7,5,13,13,14,6,6,6,
191,222,238,240,252,248,248,248,
14,8,7,7,7,7,15,15,
252,124,126,126,188,188,188,216,
69,57,61,30,2,4,1,0,
216,104,80,80,120,248,200,0,
```



0,0,1,2,7,8,15,31,
0,0,128,64,224,16,240,216,
31,63,127,127,127,127,255,253,
200,184,164,4,40,152,48,192,
253,123,119,15,63,31,31,31,
224,160,176,176,112,96,96,96,
63,62,126,126,61,61,61,27,
112,16,224,224,224,224,240,240,
27,22,10,10,30,31,19,0,
162,156,188,120,64,32,128,0,



0,0,0,1,6,15,31,63,
0,0,240,16,120,136,248,252,
127,255,255,255,255,127,127,191,
254,255,255,255,255,254,254,253,
191,95,119,251,124,127,127,255,
251,250,230,223,62,254,254,255,
255,127,255,255,255,255,255,127,
255,254,255,255,254,255,254,252,
127,10,10,21,10,4,0,0,
252,80,80,168,80,32,0,0,



0,0,15,8,30,17,31,56,
0,0,0,128,96,240,248,28,
118,244,225,228,227,112,127,253,
110,47,135,39,199,14,254,223,
254,127,110,214,105,111,111,239,
63,254,234,235,150,246,246,247,
223,104,239,239,95,223,95,63,
251,22,251,251,253,253,253,254,
63,10,10,21,10,14,4,0,
254,80,80,168,80,112,32,0,



0,0,0,0,7,8,8,8,
0,0,0,0,224,208,16,208,
15,24,54,36,33,36,19,8,
240,24,108,36,132,36,200,16,
15,53,66,129,145,144,161,145,
240,172,66,129,137,9,133,137,
144,235,14,15,15,15,15,14,
9,215,112,240,240,240,240,112,
14,14,14,14,21,27,14,0,
112,112,112,112,168,216,112,0,



0,0,0,0,7,8,8,8,
0,0,0,0,224,16,16,16,
15,31,63,63,63,63,31,15,
240,248,252,252,252,252,248,240,
7,57,64,128,144,144,160,144,
224,156,2,1,9,9,5,9,
144,232,14,15,15,15,15,14,
9,23,112,240,240,240,240,112,
14,14,14,14.21,26,12,0,
112,112,112,112,168,88,48,0,



0,0,0,0,7,8,8,8,
0,0,0,0,224,16,16,16,
15,31,31,63,62,62,31,31,
240,152,136,180,36,132,40,152,
15,3,4,8,8,10,26,41,
176,192,32,32,16,80,80,46,
41,24,12,15,7,7,7,15,
18,244,24,240,240,224,224,160,
31,30,62,188,216,160,112,0,
112,248,125,59,21,10,4,0,



0,0,0,0,7,9,8,9,
0,0,0,0,224,144,16,144,
15,25,17,45,36,33,20,25,
240,248,248,252,124,124,248,248,
13,3,4,4,8,10,10,116,
240,192,32,16,16,80,88,148,
72,47,24,15,15,7,7,5,
148,24,48,240,224,224,224,240,
14,31,190,220,168,80,32,0,
248,120,124,61,27,5,14,0,



7,15,25,17,29,40,37,24,
224,240,248,248,252,124,124,248,
17,29,3,4,4,8,10,10,
248,240,192,32,16,16,80,88,
116,72,47,24,15,15,7,7,
148,148,24,48,240,224,224,224,
5,14,31,190,220,168,80,32,
240,248,120,124,61,27,5,14,



7,15,31,31,63,62,62,31,
224,240,152,136,184,20,164,24,
31,15,3,4,8,8,10,26,
136,184,192,96,32,16,80,80,
41,41,24,12,15,7,7,7,
46,18,244,24,240,240,224,224,
15,31,30,62,188,216,160,112,
160,112,248,125,59,21,10,4,



3,15,31,31,63,63,63,31,
224,240,248,248,252,252,252,248,
15,15,57,64,128,144,144,144,
240,240,156,2,1,9,9,9,
240,144,168,252,15,15,15,15,
15,9,21,63,240,240,240,240,
14,14,14,14,14,21,11,6,
112,112,112,112,112,168,208,96,



7,15,24,22,34,40,39,18,
192,240,24,104,68,20,228,72,
9,15,58,71,198,148,146,146,
144,240,92,226,97,169,73,201,
226,148,172,255,15,15,15,15,
71,169,53,255,240,240,240,240,
14,14,14,14,14,21,27,14, ,
112,112,112,112,112,168,216,112,



0,0,0,0,3,5,9,17,
0,0,0,0,192,64,64,64,
23,40,52,38,33,16,19,8,
224,16,40,100,132,8,200,16,
15,53,126,237,238,221,234,151,
240,92,254,119,183,91,247,89,
154,237,14,15,8,13,11,14,
185,215,112,240,144,176,144,112,
10,14,10,14,21,27,14,0,
112,80,112,112,168,216,112,0,



0,0,0,0,3,2,2,2,
0,0,0,0,128,192,192,96,
6,10,17,32,32,16,16,8,
96,112,56,180,116,8,8,16,
15,53,115,234,233,217,224,153,
240,220,230,175,207,75,135,73,
158,234,12,15,13,15,9,14,
57,39,48,240,16,240,80,112,
10,10,14,14,21,26,12,0,
112,80,112,112,168,88,48,0,



0,0,0,0,1,6,8,17,
0,0,0,0,224,32,32,224,
38,40,48,35,36,37,18,17,
32,24,8,56,20,4,8,56,
12,3,7,14,15,11,27,42,
48,192,224,224,208,80,112,142,
43,29,14,9,7,5,6,15,
242,180,8,80,112,160,224,160,
21,26,54,188,216,160,112,0,
112,232,85,43,21,10,4,0,



0,0,0,0,7,4,4,7,
0,0,0,0,128,96,16,136,
4,24,16,28,40,32,16,28,
100,20,12,196,36,164,72,136,
12,3,7,6,13,14,14,113,
48,192,96,240,240,208,216,148,
79,45,16,10,14,5,7,5,
212,184,112,144,224,160,96,240,
14,23,170,212,168,80,32,0,
168,88,108,61,27,5,14,0,



0,0,0,1,3,7,7,13,
0,0,192,160,240,8,248,252,
9,14,18,16,10,12,6,1,
254,254,254,127,127,255,127,223,
67,67,231,239,239,231,248,119,
238,240,240,240,120,104,232,216,
24,4,4,4,12,15,5,5,
56,8,24,24,24,60,252,80,
69,57,61,30,2,4,1,0,
80,80,80,80,120,248,200,0,



0,0,1,2,7,10,15,56,
0,0,128,64,224,80,240,28,
126,117,240,245,243,249,191,89,
126,174,15,175,207,159,255,158,
91,79,227,237,237,174,77,51,
208,252,252,254,238,238,238,241,
15,8,8,28,31,15,5,5,
241,22,16,56,248,240,160,160,
5,5,5,7,15,7,6,2,
160,160,160,224,240,224,96,64,



0,0,1,2,7,10,15,63,
0,0,128,64,224,80,240,252,
127,127,255,255,255,255,255,127,
254,254,255,255,255,255,255,254,
7,56,63,127,119,119,119,143,
226,26,251,251,235,236,227,252,
143,104,15,31,31,15,5,5,
240,16,240,248,248,240,160,160,
5,5,5,7,15,7,2,0,
160,160,160,224,240,224,64,0,



0,0,3,5,15,16,31,63,
0,0,0,128,192,224,224,176,
127,127,127,254,254,255,254,251,
208,112,72,8,80,48,96,128,
119,15,15,15,30,22,23,27,
194,194,231,247,247,231,31,238,
28,16,24,24,24,60,63,10,
24,32,32,32,48,240,160,160,
10,10,10,10,30,31,19,0,
162,156,188,120,64,32,128,0,

CÓMO OBTENER LOS GRÁFICOS

Basta con teclear el programa Basic 4*2 o 5*2 según sea la altura del gráfico de cuatro caracteres o cinco, y después poner las datas del personaje elegido en una línea o líneas a continuación del programa Basic, por ejemplo, 70 DATA 2,3,4,5...

Seguidamente haremos correr el programa con RUN y el gráfico aparecerá en pantalla; para ver otro gráfico sólo tenemos que cambiar las DATAS.

LISTADO 4*2

```
10 REM PARA GRAFICOS DE 4*2
20 FOR A=USR "A" TO USR "H"+7
30 READ D
40 POKE A,D
50 NEXT A
60 PRINT AT 10,10;"AB";AT 11,1
0;"CD";AT 12,10;"EF";AT 13,10;"G
H"
```

LISTADO 5*2

```
10 REM PARA GRAFICOS DE 5*2
20 FOR A=USR "A" TO USR "J"+7
30 READ D
40 POKE A,D
50 NEXT A
60 PRINT AT 10,10;"AB";AT 11,1
0;"CD";AT 12,10;"EF";AT 13,10;"G
H";AT 14,10;"IJ"
```

TODO EL MUNDO HABLA DEL AMSTRAD PC1512

Y no es de extrañar; porque con el PC 1512, Amstrad marca un nuevo hito en la historia de la informática.
Por sólo 139.900 Ptas., sin inversiones complementarias, Vd. dispondrá de un completísimo sistema informático que se conecta a la red por un solo cable, y que incluye como standard todo lo necesario para trabajar a fondo.
El Amstrad PC 1512 es mucho más de lo que Vd. esperaba. Por eso, todo el mundo habla de él. En todo el mundo.



El "PC 1512" puede ejecutar la enorme gama de programas desarrollados para el IBM PC, pero cuesta menos de la mitad de una máquina IBM similar.

MICRO STRAD

Francia — Noviembre 86

Definitivamente, las características generales del "PC 1512" son sensiblemente superiores a cualquier PC.

Henri Gillares-Calliat

THE GUARDIAN

Si los planes de Mr. Sugar de vender 1 millón de ordenadores al año se cumplen, se convertirá en el Henry Ford de la Industria, produciendo ordenadores profesionales para las masas.

YOUR COMPUTER

"El rey de los compatibles."

Octubre 86

K. D. Peel

En términos de tecnología, el "PC 1512" representa el máximo exponente de esta generación de ordenadores personales...

Frank Frazer

THE SCOTSMAN U.K. - Septiembre

Octubre 86

El "PC 1512" es probablemente el Microordenador Británico más importante aparecido en este año.

Esta máquina no es un compatible convencional; más rápido que el PC de IBM, más pequeño, mejores colores en pantalla e incluye como standard funciones que hay que añadir (y pagar) separadamente para cualquier otro IBM compatible.

Por ejemplo, el 1-2-3 de Lotus funciona 5 veces más rápido que en otro Standard PC.

Guy Kewney

PERSONAL COMPUTER WORLD U.K.

La máquina es excepcional. Primero porque es rapidísima, segundo porque trae una gran cantidad de extras en Hardware y Software y tercero porque su precio es verdaderamente inigualable.

WHICH COMPUTER U.K. - Octubre

Si existe el compatible perfecto, es éste. Rápido, magníficamente diseñado, a un precio de excepción y proveniente de una compañía tan estable como Amstrad. El "PC 1512" podría ser lo que necesitamos.

PERSONAL COMPUTER WORLD

EL PERIODICO PARA LOS USUARIOS DE INFORMATICA computerworld España

Tras las bajas en los precios anunciadas por IBM en este final de verano, la guerra de precios se caldea en los dominios de los PC-like. Uno de los frentes de la batalla es el constructor británico Amstrad, cuya llegada al dominio del compatible IBM-PC, no por más esperada menos triunfal, puede marcar quizá una nueva etapa en la evolución de la microinformática.

Computing

Septiembre

"Se forman colas para conseguir los PCs de Amstrad..."

La llegada del Amstrad PC creará un dramático efecto en el mercado del PC en general.

Gary Evans

YOUR COMPUTER U.K. - Octubre

The Daily Telegraph

THURSDAY, SEPTEMBER 4, 1986

La reacción inicial después de la presentación del "PC 1512" ha sido altamente favorable. La revista PCUSER lo ha descrito como "mereció la pena esperar".

Peter Krafft

PC USER

Septiembre

"La máquina que todo el mundo esperaba ha llegado."

Una vez más ha sido confirmado el incontestable "saber hacer" tecnológico del equipo de Alan Sugar. Las excepcionales características del "PC 1512" así lo prueban.

Esto no es una revuelta; es una revolución.

SCIENCE ET VIE MICRO - Septiembre

8000 PLUS

"Aquí comienza una nueva era."

Octubre — TIME

El nuevo ordenador de Amstrad, el "PC 1512", promete ser uno de los mayores triunfos de Alan Sugar. Las primeras impresiones están siendo contundentes. "El Amstrad PC es el más valioso, el más apasionante acontecimiento desde el Arca de Noé", dice Chase Woolcock.

Marguerite Johnson

PC WORLD

Octubre

El paquete que ofrece Amstrad, no sólo es una amenaza para el IBM PC y sus compatibles, sino que, a los precios que Amstrad está hablando, el "PC 1512" puede que deje fuera del mercado los compatibles de dudoso origen oriental.

Charles Brown

Daily Mail

Septiembre — 20p

Alan Sugar otra vez ha creado una máquina maravillosa levantando una expectación poco usual en el mercado de los PCs.

Kenneth Allen

AMSTRAD PC1512

GRUPO INDESCOMP.
C/. Aravaca, 22. 28040 MADRID. Tel. 459 30 01. Telex 47660 INSC E. Fax 459 22 92 -

Delegación Cataluña: C/. Tarragona, 110. Tel. 325 10 58. 08015 BARCELONA



LIVINGSTONE SUPONGO



En 1871
tras varios años sin noticias de Livingstone
el diario New York Herald
envía a Henry Morton Stanley
en su búsqueda.

Versiones:
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX

COSA NOSTRA

El super detective Mike Bronco
de gran prestigio mundial
ha sido contratado
con el fin de combatir y eliminar
el crimen organizado que asola la ciudad
en estos años veinte.

Versiones:
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX

Próximamente en las mejores pantallas.

OPERA soft Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha. 28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

CÓDIGO SECRETO

SIR FRED

En Sir Fred, para bajar a las cuadras nos lo impide un muro. Pues bien, nos ponemos con la cabeza a ras del suelo (en los escalones), mirando a la derecha, saltamos y vamos a la izquierda. Caeremos, pero no podremos salir. Si debajo de una catapulta nos agachamos y saltamos (salto largo) nos matará toda la vida (a menos que nos quitemos). En la pantalla dos, después de pasar la piedra, subimos a las escaleras a saltos. Nos encontraremos en la del espadachín con los pies hundidos en la tierra. El espadachín vendrá hacia nosotros. Cuando esté a punto de pincharnos, saltamos. Si llevamos la llave amarilla podemos pasar corriendo sin tener que luchar.

Para que no se nos gasten las flechas en Sir Fred, lo que hay que hacer es: seccionar el arco y pulsar el botón de disparo, sin soltarlo. Cuando esté en la posición correcta pulsamos el seleccionar y seguirá el mismo número de flechas. Tened cuidado de no tener detrás ni las piedras (dispararíais una) o un pollo (os lo comeríais). Si queremos pasar de un lado a otro del trono de Beni-Gómez, y llevamos la espada, nos ponemos de espaldas al trono, sacamos la espada y retrocedemos hasta estar en el otro lado. Si no llevamos la espada y sí las cerillas, nos vamos a la pantalla de la derecha, explotamos la bomba y en la reja de arriba vamos corriendo a tope y nos dejamos caer en la columna de la derecha. Seguimos hacia la derecha y apareceremos en la parte izquierda del trono.

En la pantalla del pozo, para matar al arquero sin que nos dé nos situamos encima del pozo, damos un paso a la izquierda y otro a la derecha. Todavía encima del pozo, disparamos en la segunda posición del arco y uno menos. Debajo de la liana del balcón de la misma pantalla disparamos en la segunda posición y también lo mataremos. En el camino A (carnada, y arco en la de la izquierda) cogemos la espada (24 ó 28) y subimos a la almena derecha del campanario. Tomamos carrera y nos tiramos (sin saltar). Caemos en el agua de la piraña. Nos vamos por el borracho, el espadachín, el pozo y el órgano hasta la pantalla del armario. Si no está la princesa, vamos a la derecha, bajamos, y vamos a la izquierda y ahí estará. Si llevamos la energía a tope no funcionará al comernos el pollo. En la habitación oscura de las dos camas, si caemos en la cama de la izquierda, y seguimos por la izquierda, apareceremos en la 48.

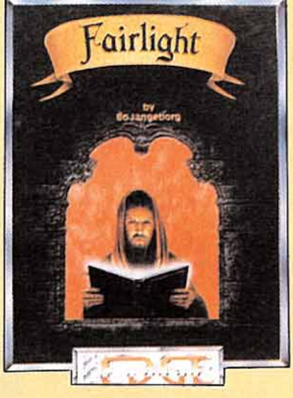
Juan de la Cruz
Murcia



ELECTRO FREDDY
AMSTRAD

Para las versiones de carga normal, cargar el programa y antes de Call teclear Poke 39356: número de vidas.

Antonio Gascón
y Tomás Lozano
Zaragoza



FAIRLIGHT
COMMODORE

En la pantalla del comienzo hay un pequeño pasillo recorrido por un guardián. Este corredor es un punto importante de transición, debemos pasar por él más de una vez. Podremos desembarazarnos del enemigo sin matarlo mediante la siguiente maniobra:

Nada más empezar nos acercamos al pasillo, veremos cómo nuestro enemigo, en su afán de cogernos, se deja caer hasta donde nosotros nos encontramos. Es el momento de alejarse de allí. El guardián en cuanto toque el suelo, al habernos alejado, comenzará a andar efectuando un recorrido fijo; no podrá alcanzarnos, a no ser que nosotros le busquemos a él.

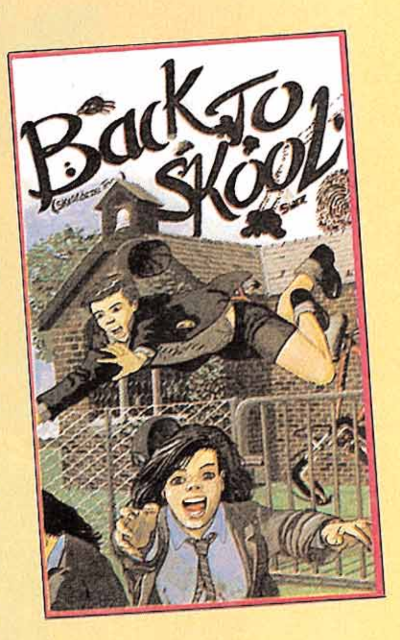
Existe otro truco muy útil para cuando tengamos que matar a los guardianes. Ignoro cómo funciona el juego en versión Spectrum o Amstrad, pero muchas veces, nosotros, los usuarios de Commodore, encontramos dificultades para acabar con los guardias. Para subsanar esto, hemos de fijarnos en nuestra energía cuando estemos luchando. Si a cada golpe que demos perdemos una unidad de vida, estad seguros de que nunca lo mataréis. Tenemos que movernos un poco de sitio y volver a luchar. Si le damos un golpe y nuestra energía no baja, podremos luchar sin miedo. Bastarán cuatro certeros mandobles para matarle.

David y Javier Guerrero Díaz
Cádiz

BACK TO SKOOL

Muchos adictos al Back to skool no consiguen llegar a cambiar las notas porque no saben dónde hay que saltar. No hay que hacerlo en la caja fuerte sino en el recuadro que hay entre los escudos de la habitación del «dire».

Jordi Navarro
Barcelona

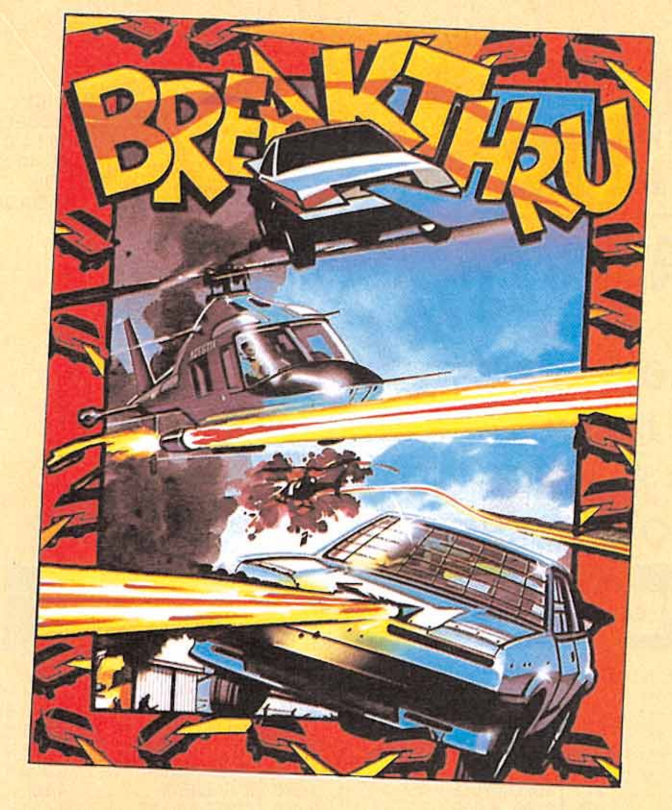


BLAGGER
AMSTRAD

Cargar la primera parte del programa con MERGE "" y antes de CALL, teclear el siguiente poke:

Poke 32518, n.º de vidas.

Antonio Gascón
y Tomás Lozano
Zaragoza



BREAKTHRU

Para pasar fácilmente la primera fase debes ir siempre saltando.

Luis Miguel Pabón
Madrid

GHOSTS'N GOBLINS

COMMODORE

La pantalla del dragón, la última del juego, es bastante difícil de atravesar. Bastará con situarnos a la derecha todo lo que podamos, para que el dragón no nos mate. Desde esta posición podremos destruirle sin dificultad.

De todas formas, si no llegáis muy lejos, porque no seáis lo suficientemente virtuosos, aquí tenemos un poke para vidas infinitas:

Poke 4292,128.

César Sánchez
Barcelona

¡OH, MUMMY!

AMSTRAD

Cuando se cargue la pantalla (de presentación), hacer un «Reset» y escribir:

```
10 MEMORY 24575
20 LOAD "!", 24576
30 INPUT " NÚMERO DE VIDAS "; NV
40 POKE 25898,NV
50 CALL 24576
```

Antonio Gascón
Zaragoza

BATTLE SHIP CLAPTON II

MSX

El cargador para este juego es:

```
BLOAD "CAS:"
POKE &HA069,0 (vidas infinitas)
DEFUSR=&HA000:A=USR (0)
```

Josep Ochoa Mateo
Reus (Tarragona)

GAUNTLET

Para poder seguir jugando, aunque te maten, con la opción de dos jugadores, hacer lo siguiente:

En cuanto te maten a algún jugador presionar el MAGIC y luego el FIRE del muerto. Aparecerás de nuevo con el HEALT al máximo. Debéis vigilar los dos marcadores; si ambos protagonistas murieran a la vez la partida se acabaría.

Algunos cuadros azul oscuro que casi no se distinguen, y que a veces parpadean, sirven para hacer desaparecer paredes alrededor del EXIT.

Como nota curiosa, te puedes divertir jugando con distintas combinaciones al cargar los bloques. Yo he llegado al nivel 126 usando como salida un fantasma.

José Antonio Otero
Vigo (Pontevedra)

RAMBO

COMMODORE

Si efectuáis bien este truco tendréis asegurada la llegada a los hangares, el objetivo del juego.

Lo primero que hemos de hacer es liberar al hombre de la cruz y llegar al helicóptero. A continuación, volvemos al campamento, aterrizamos nuestro vehículo y rescatamos a los 10 prisioneros de la jaula (con el cuchillo). Después de oír la melodía y ver a los soldados salir, nos subimos de nuevo al helicóptero. Una vez en él nos dirigimos hacia arriba sin parar. Si mientras subimos mantenemos pulsada la tecla RETURN, el helicóptero cogerá una velocidad increíble, no aparecerá el ruso y llegaremos enseguida a los hangares. Si no funciona, insistir moviendo el joystick en todas las direcciones, en especial en diagonal.

David y Javier Guerrero Díaz
Cádiz

PYJAMARAMA

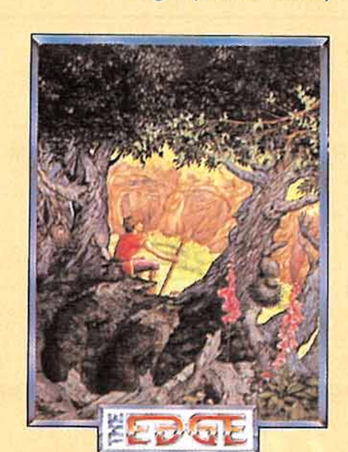
Si entras en la habitación de los marcianos y los matas hasta dar la vuelta, sin salir de la habitación, obtendrás una vida extra al empezar de nuevo.

Miguel Ángel González
Madrid

FAIRLIGHT II

En bastantes pantallas encontrarás unos globos que te quitan con sólo tocarte 10 puntos de «life». Si tienes menos de 10 puntos, el marcador dará la vuelta pasando de 0 a 255. Cuando tengas pocas vidas vete a alguna pantalla con globos, continuarás con 255.

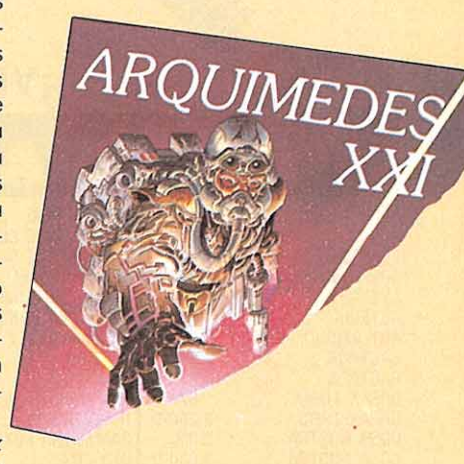
José Antonio Otero
Vigo (Pontevedra)



DUSTIN

En este juego el hueso te lo dará el cocinero, y el antídoto uno de los presos con cadenas del barracón de la salida. Como consejo procura hacerte enseguida con una tarjeta de crédito.

Luis Miguel Pabón
Madrid



ARQUÍMEDES XXI

Para llegar al final del juego, seguir estas instrucciones al pie de la letra, tecleando las frases entrecomilladas; en cinco minutos habréis logrado el objetivo:

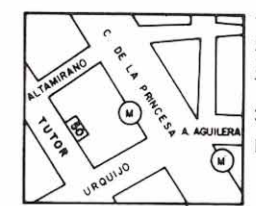
1. "EXAM CPM2"
2. "1ZETA A23"
3. "PULSAR BOTÓN"
4. "E"
5. "PALABRAS MÁGICAS"
6. "N"
7. "COGER LLAVE"
8. "S"
9. "NO"
10. A partir de aquí dirigirse siempre al norte, al este o si es posible al noreste, hasta llegar a la habitación en la que aparece muerto Spofytus.
11. "PULSA BOTÓN ROJO"
12. "EXAM TRAMPILLA"
13. "COGER TRAJE"
14. "PONER TRAJE"
15. De nuevo seguir al norte y/o al este, siempre que sea posible, hasta llegar al «laberinto colorido».
16. "ENTRAR MAGENTA" y llegaréis al final.

Como curiosidad, en la segunda pantalla teclear: "EXAM PHANTOMAS".

Luis Miguel Pabón
Madrid



COCONUT INFORMATICA



TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTÁ EN COCONUT

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRÍBENOS!!

AMSTRAD

Título	Precio
ALIENS	880
ALIENS	2.600-D
ARMY MOVES	875
ARMY MOVES	2.250-D
AVENGER	2.250-D
ASTERIX	875
ART STUDIO	5.500-D
BACTRON	1.800
BACTRON	2.800-D
BREAK THRU	875
BREAK THRU	2.250-D
COSA NOSTRA	2.200
COSA NOSTRA	3.000-D
CAULDRON II	875
CORE	1.500
CRAFTON I XUNK	1.400
CRAFTON I XUNK	2.800-D
DEEP STRIKE	2.300
DRAGON'S LAIR	875
DRAGON'S LAIR	2.250-D
ELEKTRA GLIDE	3.400-D
ELEKTRA GLIDE	2.200
FUTURE KNIGHT	875
FUTURE KNIGHT	2.250-D
GOLIATH	2.200
GLIDER RIDER	875
GREAT ESCAPE	875
GOONIES	875
GAUNTLET	875
GAUNTLET	2.250-D
GAME OVER	875
GAME OVER	2.250-D
GALVAN	875
GHOSTS'N GOBLINS	2.000
GHOSTS'N GOBLINS	3.000-D
HARRIER STRIKE FORCE	3.200-D
HARDBALL	2.800-D
HEAVY ON THE MAGIC	1.500
IKARI WARRIORS	2.400
IKARI WARRIORS	3.400-D
JAIL BREAK	2.200
JAIL BREAK	3.700-D
KONAMIS HITS	1.850
KONAMIS HITS	2.850-D
LIGHT FORCE	2.300
LIVINGSTONE SUPONGO	2.200
LIVINGSTONE SUPONGO	3.000-D
MUSIC SYSTEM	4.400-D
MACADAM BUMPER	2.100
MACADAM BUMPER	3.200-D
MERCENAIRE	1.500
MILLION 3	2.400
MILLION 3	3.400-D
MULTIFACE TWO	16.500
REVOLUTION	875
SAMANTHA FOX	2.000
SKY FOX	1.800
SILENT SERVICE	2.400
STREET HAWK	875
TRIVIAL PURSUIT	3.400
TRIVIAL PURSUIT	4.300-D
TOP GUN	875
TENNIS 3D	1.800
WINTER GAMES	1.800
WINTER GAMES	2.800-D
XEVIOUS	2.300
XEVIOUS	3.200-D
ZOMBIE	3.400-D
1942	2.200
1942	4.000-D
3D GRAND PRIX	2.200
3D GRAND PRIX	3.100-D
500 CC GRAN PRIX	1.800
PCW 8256 BATMAN	3.200
PCW 8256 BRIDGE PLAYER	3.400
PCW 8256 CYRUS II CHESS	3.200
PCW 8256 COLOSSUS CHESS	3.400
PCW 8256 3D CLOCK CHESS	3.400
PCW 8256 FAIRLIGHT	3.400
PCW 8256 STIKE FORCE HARRIER	4.200
PCW 8256	4.200
PCW 8256 JOYSTICK+INTERFACE	7.000

SPECTRUM

Título	Precio
ANTIRAID	875
ALIENS	880
AVENGER	875
ANAIS OF ROME	2.400
ARQUIMEDES XXI	875
ARMY MOVES	875
ASTERIX	875
BREAK THRU	875
BOBBY BEARING	2.000
BIGGLES	2.000
BOMB JACK	2.200
BATMAN	875
CRISTAL CASTLE	2.300
CONQUESTADOR	2.200
COBRA	875
COMPUTER HITS 3	2.400
CAULDRON II	875
COMMANDO	2.200
DRAGON'S LAIR	875
DANDY	880
DEACTIVATORS	1.800
EIDOLON	880
FUTURE KNIGHT	875
FROST BYTE	875
FIRE LORD	875
FIVE STAR	2.400
FALKLANDS 82	2.400
GOONIES	875
GREEN BERET	875
GREAT ESCAPE	875
GALVAN	875
GHOSTS'N GOBLINS	2.000
HEARTLAND	2.200
HIGHLANDER	875
HIJACK	880
HACKER II	880
INFILTRATOR	875
IMPOSSIBLE MISSION	1.800
JAIL BREAK	2.000
JACK THE NIPPER	875
KONAMIS HITS	1.850
KONAMIS GOLF	2.000
LIGHT FORCE	2.200
MANTRONIX	2.300
MERMAID MADNESS	880
MOVIE	875
NIGHTMARE RALLY	875
NOW GAMES 3	2.400
PAPER BOY	2.000
PRODIGY	880
PHANTOMAS II	875
REVOLUTION	875
SUPERCYCLE	1.800
SCOOBY DOO	2.000
SHOLINS ROAD	875
SKY FOX	1.800
SAMANTHA FOX	2.000
TRIVIAL PURSUIT	3.400
TOP GUN	875
THEY SOLD A MILLION 3	2.400
THANATOS	875
TEMPEST	880
THE ARTIST	1.800
TENNIS	875
TEST KRIKET	2.000
TWISTER	2.000
TUJAD	2.000
WINTER GAMES	1.800
XARQ	880
XCEL	2.000
XEVIOUS	2.200
4 SUPER 4	2.400

JOYSTICK:

Título	Precio
SPEED KING	2.600
QUICK SHOT I	1.100
QUICK SHOT II	1.500
QUICK SHOT II TURBO	3.200
PRO 5000	3.400

- IVA INCLUIDO
- TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELÉFONO

D = DISCO
K = CARTUCHO

MSX

Título	Precio
ANTARTIC ADVENTURE	4.500-K
HYPER RALLY	4.500-K
HYPER SPORT I	4.500-K
HYPER SPORT II	4.500-K
HYPER SPORT III	4.500-K
GREEN BERET	4.500-K
JAIL BREAK	4.500-K
KINGS VALLEY	4.500-K
KNIGHT MARE	4.500-K
KONAMIS BILLARDS	4.500-K
KONAMIS BOXING	4.500-K
KONAMIS GOLF	4.500-K
KONAMIS SOCCER	4.500-K
KONAMIS TENNIS	4.500-K
MONKY ACADEMY	4.500-K
NEMESIS	4.500-K
PING PONG	4.500-K
ROAD FIGHTER	4.500-K
SKY JAGUAR	4.500-K
SUPER COBRA	4.500-K
THE GOONIES	4.500-K
TIME PILOT	4.500-K
TRACK "N" FIELD I	4.500-K
TRACK "N" FIELD II	4.500-K
YIE AR KUNG FU I	4.500-K
YIE AR KUNG FU II	4.500-K
YIE AR KUNG FU III	4.500-K
AVENGER	875
BATMAN	875
COMPILATION 4	2.600
COMPILATION 5	2.600
CYBERUN	875
COMPUTER HITS 3	2.400
DESOLATOR	875
DAMBUSTER	875
FUTURE KNIGHT	875
FERNANDO MARTÍN BASKET	875
FIVE STAR	2.400
JACK THE NIPPER	875
MASTER GAMES	2.800
MSX CLASSICS	2.400
SUPERSELLERS	3.000
SPITFIRE 40	2.200
TRAILBLAZER	875
WINTER GAMES	2.300

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

.... TEL.: ....

TÍTULOS: AMSTRAD ☐ SPECTRUM ☐ MSX ☐ PRECIO:

....

....

....

TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

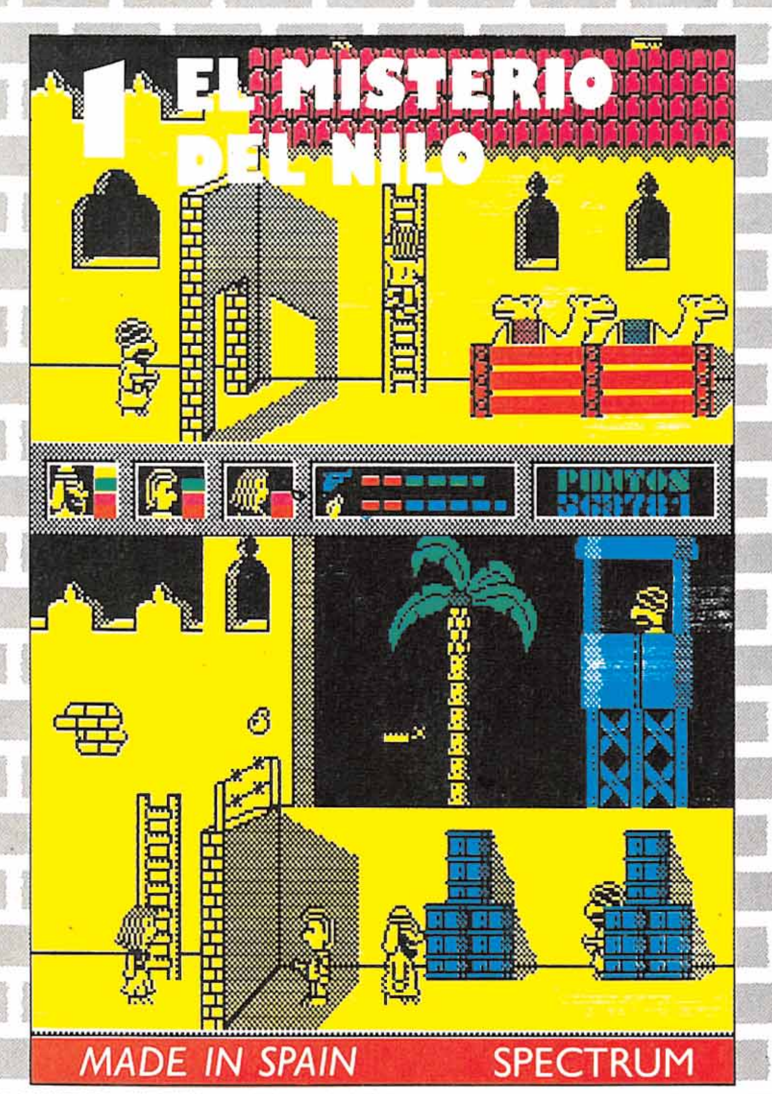
☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

TE PRESENTAMOS LA MÁQUINA DE HACER POKES

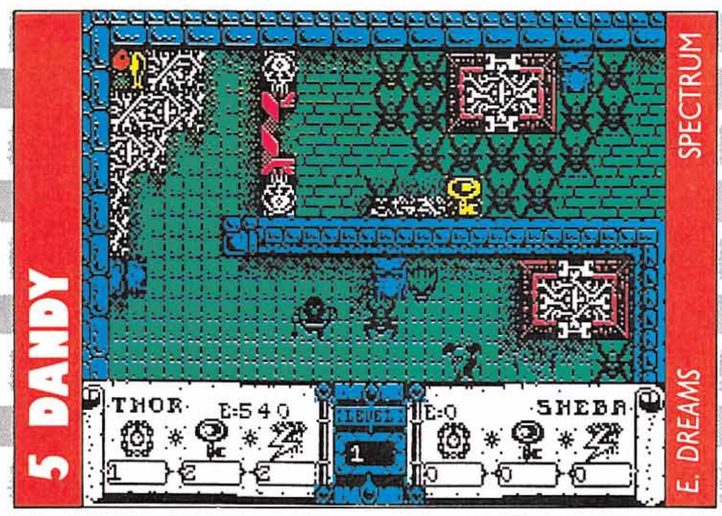


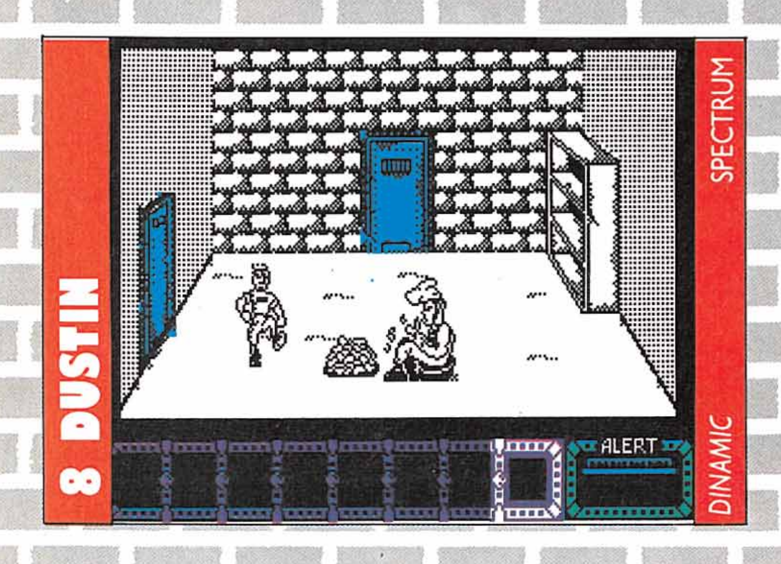
YA ESTÁ A LA VENTA
PÍDELA EN TU KIOSCO

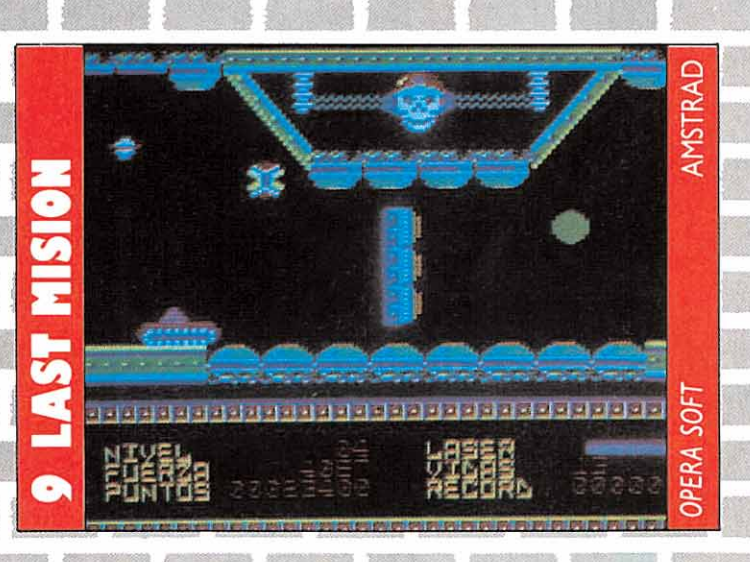
Los recomendados . . .



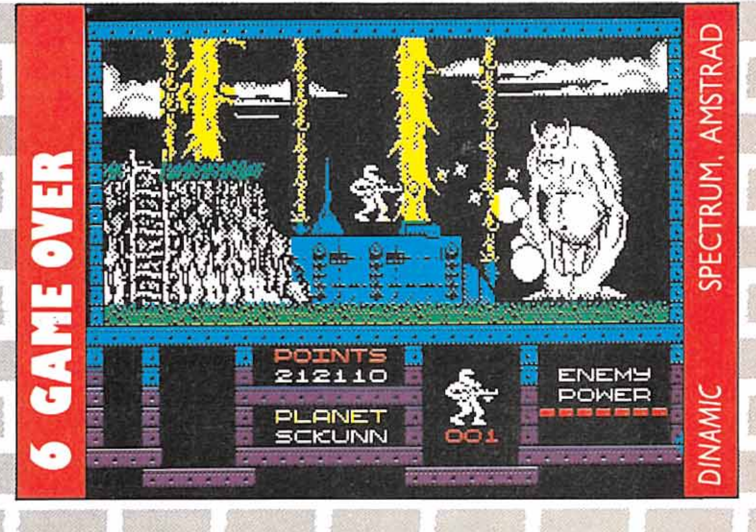


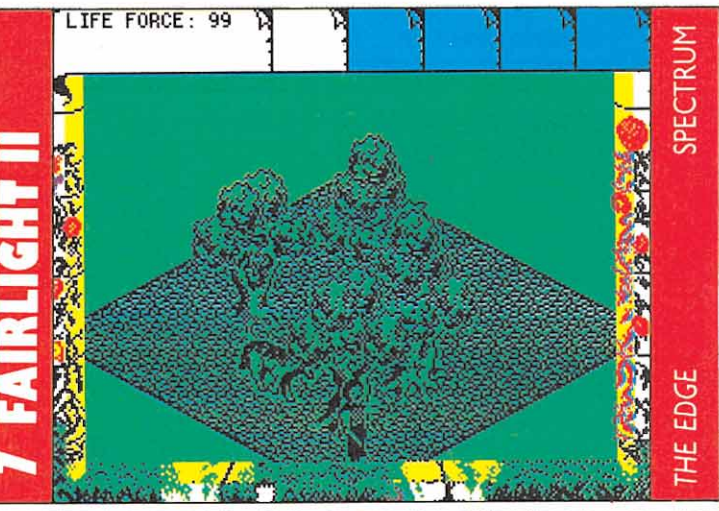


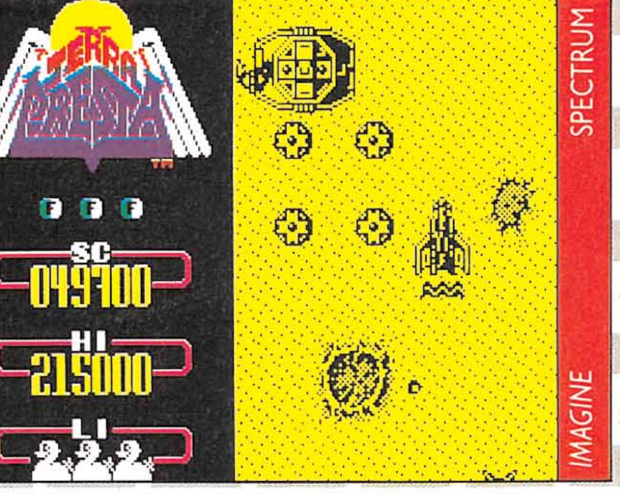




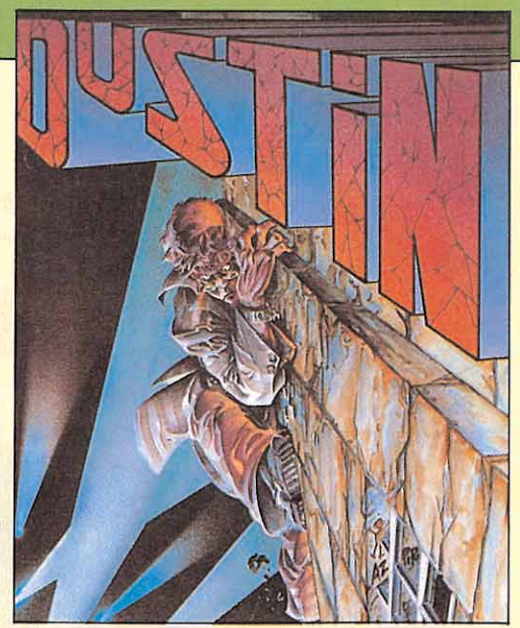

3 ARMY MOVES
SPECTRUM, AMSTRAD
DINAMIC
PUNTOS
FASE
017250
00007
4 GAUNTLET
SPECTRUM, AMSTRAD
US GOLD
WARRIOR
SCORE HEALTH
1660 1447
GAUNTLET
PRESS FIRE


6 GAME OVER
SPECTRUM, AMSTRAD
DINAMIC
POINTS
212110
PLANET
SCKUNN
001
ENEMY
POWER


7 FAIRLIGHT II
SPECTRUM
THE EDGE
LIFE FORCE: 99


10 TERRA CRESTA
SPECTRUM
IMAGINE
SC
049700
HI
215000
LI


MICRO
Manía
Sólo para adictos



SPECTRUM

DUSTIN

Luis JORGE GARCÍA

DUSTIN, el sobrinito más joven de Phantomas, ha decidido seguir los pasos de su tío, adueñándose de lo ajeno. Por ello, la ley y el orden le han hecho socio honorífico del mayor club de ladrones del mundo, la cárcel. Desde ahora comer será gratis.

Para liberar a Dustin, lo primero que debemos conocer es la isla, donde Dustin pasa sus días. En la isla, fuertemente protegida, se encuentra la cárcel y una frondosa selva, rodeada por el mar.

Los personajes que nos podemos encontrar son:

Los policías: Si no les haces nada, ellos tampoco te lo harán a ti. Ellos te proporcionarán algunos objetos de buen grado, si tú les proporcionas previamente unos buenos puñetazos.

Los presos: Te darán útiles de fuga, a cambio de cigarrillos, vino y bolsas de dinero, que antes habrás arrebatado a los policías.

El brujo: Tiene una barca con la que va de compras a la ciudad. Si le enseñas la estatua sagrada, se apartará de ti y podrás hacerte con la barca.

El druida: Si le das vino, dinero o cigarrillos, mientras los coge, aprovechando el despiste, podrás robar la estatua.

Incordios varios: Los zulúes —no hay nada que los neutralice—; las víboras —el antídoto nos salvará cada vez que las pisemos—; las panteras —el hueso te salvará la vida.

Para salir de la cárcel, algunos objetos nos serán imprescindibles; otros, de gran ayuda. Debes golpear a los policías para conseguir sobornos: vino, cigarrillos o bolsas de dinero. Evita coger cualquier otro objeto y, si es preciso, deshazte de él. Cuando tengas los ocho sobornos, deja que te maten, así, al salir de tu celda, los policías no te perseguirán, hasta que no tengas con ellos, de nuevo, más que palabras.

Dirígete a la cocina, donde encontrarás a un chino, cámbiale dos sobornos por dos huesos. Te servirán por si la pantera decide ponerse un poco pesada. Sal al patio, guiándote por el mapa, busca a uno de los prisioneros que tenga ganzúas y cámbiaselas por un soborno. Entonces podrás ir a la puerta señalizada en el mapa como «ganzúa para pasar» —a veces Dustin no puede abrir la puerta a la primera, pero es preciso seguir intentándolo—. Cuidado con los policías de esta zona, tienen costumbre de abusar del alcohol y te atacarán con

CARGADOR

LISTADO 1

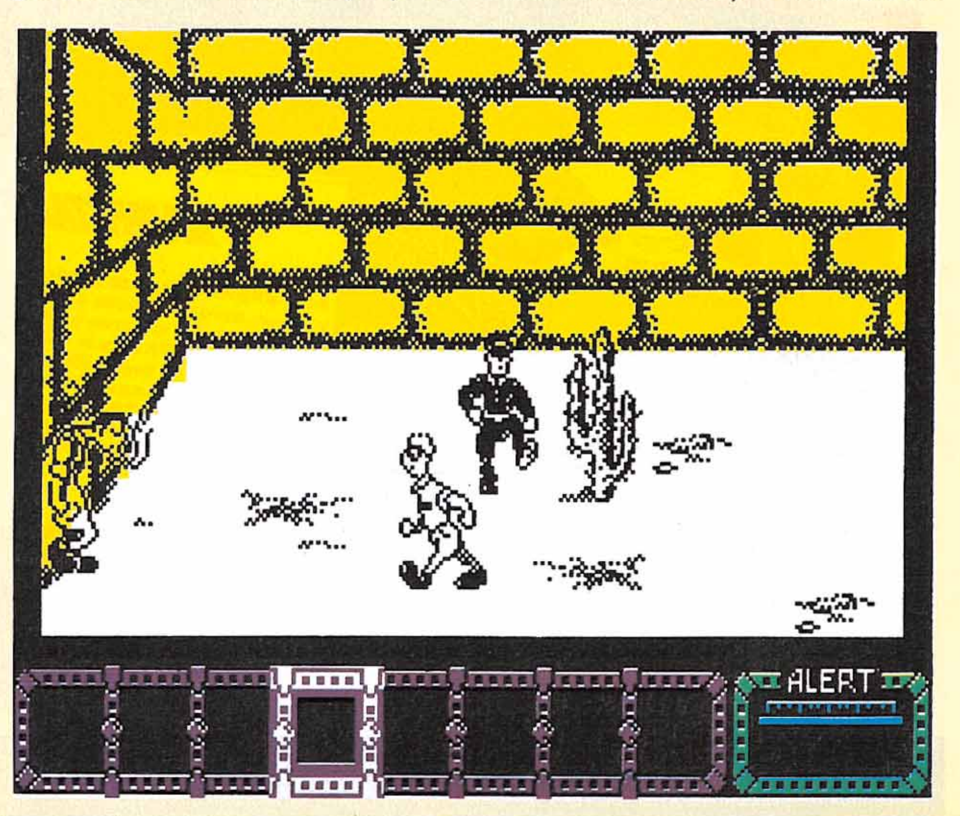
```
   1 REM CARGADOR DUSTIN
   2 POKE 23658,8: RUN 999
  10 INK 5: PRINT AT 10,7;"1-JUE
GO INFINITO";AT 12,7;"0-JUEGO NO
RMAL": IF INKEY$="1" THEN RETURN

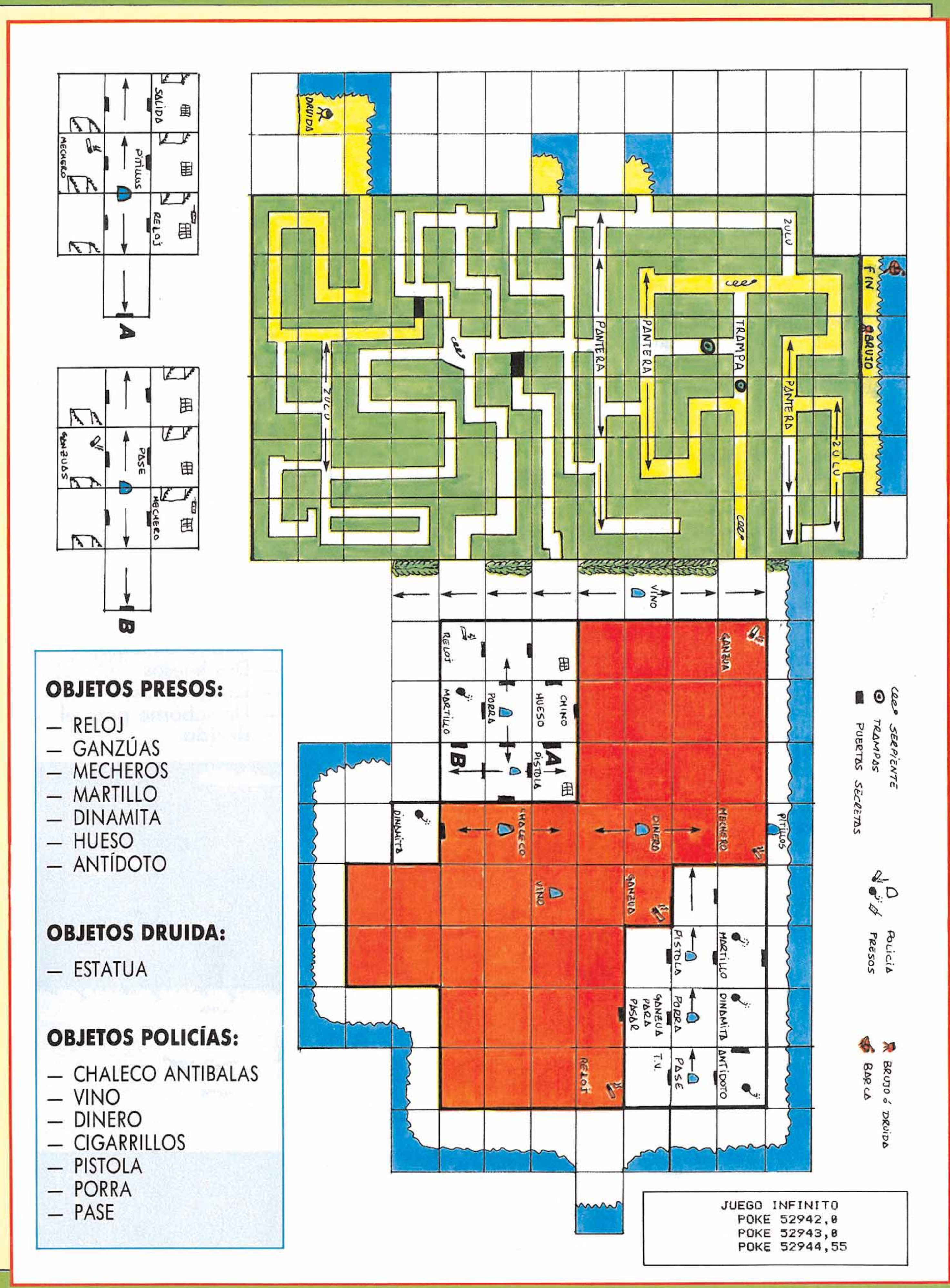
  20 IF INKEY$="0" THEN GO TO 90
  30 GO TO 10
  90 FOR A=65466 TO 65476: POKE
A,0: NEXT A: RETURN
 999 PAPER 0: BORDER 0: INK 0: C
LEAR 25575: LOAD ""CODE 65450: C
LS : GO SUB 10: PRINT #0; INK 7;
" CARGANDO EL C/M DEL ORIGINAL
 PON LA CINTA DESDE EL PRINCIPIO
": LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 6
5450
9999 SAVE "CARGADUST." LINE 2: S
AVE "CAR.CODE"CODE 65450,30
```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	31BBFEDD2100401120BD	1046
2	3EFF37CDCEFE21B6D236	1516
3	00233600233637C3005B	519

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 30





OBJETOS PRESOS:

- RELOJ
- GANZÚAS
- MECHEROS
- MARTILLO
- DINAMITA
- HUESO
- ANTÍDOTO

OBJETOS DRUIDA:

- ESTATUA

OBJETOS POLICÍAS:

- CHALECO ANTIBALAS
- VINO
- DINERO
- CIGARRILLOS
- PISTOLA
- PORRA
- PASE

```
JUEGO INFINITO
POKE 52942,0
POKE 52943,0
POKE 52944,55
```

muy malas intenciones; si hace falta, no tengas piedad, a lo mejor razonan. Vete a la puerta señalada en el mapa como «antídoto» y cámbiale por cuatro.

Sólo tendrás que salir al exterior y marchar hacia la izquierda; cuando llegues a una hilera de cactus, deberás bajar hasta la tercera entrada. Si sigues el camino amarillo señalado en el mapa, llegarás al druida. Tras encontrarle, ofrécele un soborno y te dará una estatua. Regresa por donde has venido, hasta subir a la primera entrada de la selva; continúa por el camino amarillo para llegar hasta el brujo. Se apartará dejándote el paso libre. La barca nos espera.

Los objetos

Hay tres tipos de objetos que deberás recoger con cautela y en el momento adecuado si pretendes rescatar a Dustin de su nueva guarida. Para que sepas quién corta el pastel, estos son los objetos que te serán de utilidad.

Los objetos de los policías son:

Chaleco anti-balas: nos hará inmunes a los disparos de los policías.

La porra: con sólo dos golpes podremos abatir a cualquier policía.

La pistola: con sus ocho balas podremos mandar al otro mundo a otros tantos polis.

El pase: nos permitirá atravesar cualquier puerta cerrada o abierta, mientras no crucemos el patio.

La botella de vino, los cigarrillos y las bolsas de dinero: con los que podremos convencer a nuestros compañeros de prisión, para hacer interesantes transaciones.

Los objetos de los presos son:

Las ganzúas: podremos abrir cualquier puerta.

El martillo: de idéntica utilidad a la porra.

El mechero con la dinamita: nos permitirá librarnos de todos los policías que se encuentren en la pantalla.

El hueso: que gustosamente nos proporcionará el cocinero a cambio de algo, nos servirá para librarnos de las hambrientas panteras.

El antídoto: en forma de disco, nos librará de las mortales picaduras de las serpientes.

El reloj: nos mostrará el tiempo que ha pasado el amigo Dustin golfeando por las pantallas.

La estatua: el druida nos dará la estatua, si antes le damos vino, dinero o cigarros.



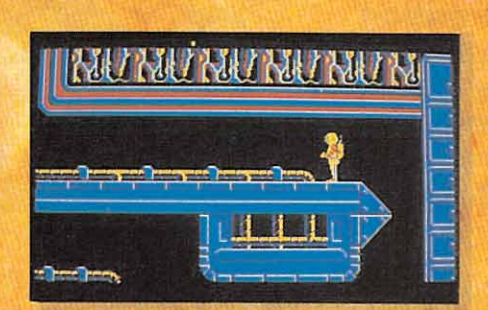
OBJETOS ACONSEJABLES

— Cuatro antídotos
— Dos huesos
— Las ganzúas
— Un soborno para el **druida**

CONQUISTAMOS EL OBJETIVO

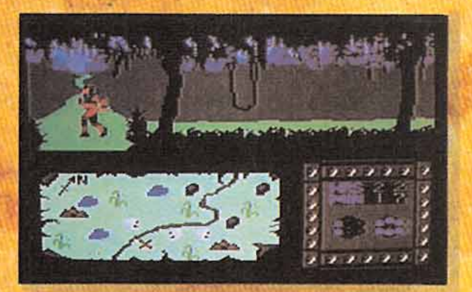
LOS MEJORES JUEGOS AL PRECIO MAS BAJO




Back to Reality *COMMODORE*



Ninja *COMMODORE*


Flash Gordon *COMMODORE*

COMMODORE 64

Kane
Action Biker
Finders Keepers
Nonterraqueus
1985 The Day After
Bump Set
Kik Start
One Man And His Droid
Human Race
Speed King
ZZZ
Hollywood
Street Surfer
Super Pipeline II
Los Angeles S.W.A.T.
Back to Reality
Master Chess
Storm
Moleculeman
Xcel
Panther

Serie M.A.D.

Five a Side
Talismán
Last V8
Ninja
Hole In One
180
Flash Gordon

SPECTRUM

Action Biker
Locomotion
Fórmula 1
Finders Keepers
Nonterraqueus
1985 The Day After
Sky Ranger
Jason Gem
Incredible Shrinking
One Man And His Droid
Space Walk
Bump Set
Storm
Pippo
Hyperbowl
Xcel
Future Games
Octagon Squad
Kane



Serie M.A.D.

Knight Tyme
Conquest
Master Of Magic
180!
La Venganza
Ninja

AMSTRAD

Locomotion
Fórmula 1
Finders Keepers
Chiller
Nonterraqueus
Oblivion
One Man And His Droid
Molecule Man
Kane
Radzone
Speed King
Storm
The Apprentice
Super Pipeline II
Back To Reality
Hyperbowl
Xcel
Hollywood or Bust
Fly Spy

Serie M.A.D.

Las V8
Knight Tyme
Five A Side
Conquest
Golden Talisman
La Venganza
180!
Ninja

M.S.X.

Fórmula 1
Finders Keepers
Chiller
Space Walk
Molecule Man
Speed King
Storm
Octagon Squad
3.2.1 Johnny Comomolo
Soul a Robot
Caves of Doom

Serie M.A.D.

Knight Tyme
La Venganza


DRO SOFT



DRO SOFT, FUNDADORES 3, 28028 MADRID, TELEFONO 2554500/09

SPECTRUM

NONAMED

Jaime CIFUENTES OLIVARES

Hacer visitas turísticas a castillos medio en ruinas es una sana costumbre que los modernos conquistadores suelen poner en práctica cada fin de semana. Cuando nadie conocía qué había más allá de la lejana línea del horizonte, las jóvenes generaciones no tenían mejor entretenimiento que dedicarse a recorrer uno a uno los castillos de la zona. Ellos tenían un inconveniente que, por un juego del destino, ha sido superado: los dragones acabaron sus días sin encontrar un bocado que llevarse a su ardiente boca, para ventaja de los actuales excursionistas.

El castillo de Nonamed estaba situado en un frondoso valle. Como si de un precioso tesoro se tratara todos los poderosos habitantes de la zona decidieron hacer suya tan peligrosa propiedad. En estos casos ponerse de acuerdo suele ser todo un problema, por eso los cuatro ambiciosos ricachones decidieron resolver el conflicto de la forma más pacífica que conocían, jugando al póker. Debéis tener en cuenta que el póker, como todo, ha ido evolucionando y en aquella época guardaba diferencias considerables con la práctica actual de este socorrido deporte. Básicamente la partida se desarrollaba apostando carneros, mujeres, jabalíes o cualquier otra cosa que se moviera con más o menos salero. Lo realmente interesante era quedarse sin ninguna propiedad, entonces el perdedor debía arrojarse de cabeza al río más cercano; si su destino era morir habría perdido su vida en una partida de cartas, si, por el contrario, no había llegado su hora sobreviviría y podría seguir practicando esta singular ocupación. ¿Curioso, no?



Generalmente nadie solía compartir la victoria ya que los supervivientes se podían contar durante años con los dedos de una mano.

De este curioso modo resolvieron el conflicto estos cuatro aguerridos guerreros. El castillo era ya propiedad de un avispado señor que a fuerza de no se sabe qué artes se había hecho con una interesante fortuna. Entre sus cualidades no se encontraba la de guerrear por lo que decidió encargarle al menor de sus hijos, al que por cierto tenía algo de manía, que recorriera el castillo de Nonamed haciendo una vulgar «limpieza» de recogida de cadáveres y bichos anónimos.

El escogido no estaba por la labor, pero por aquel entonces las cuestiones de la herencia estaban a la orden del día y era mejor arriesgarse a convertirse en un fiambre que pasar hambre por los restos.

Nuestro héroe, contempló algo extrañado que el castillo se hallaba misteriosamente limpio, sólo un par de calaveras le daban un sofisticado toque. No tenía más remedio; preparado ante contagios con su potente armadura, fue recogiendo poco a poco todas las calaveras, incluidas las que estaban en el patio, que consiguió tras beber de la fuente que le permitía pegar grandes saltos; hasta que una luz casi celestial le comunicó que había concluido la tarea de desinfección. Era el momento de buscar su futura habitación. Subió; este ala parece acogedo-







VIDAS INFINITAS
POKE 33715,0

INMUNIDAD
POKE 36879,0
POKE 36880,0
POKE 36881,0
POKE 36882,0
POKE 36883,0
POKE 36884,0
POKE 36885,0



CARGADOR
LISTADO 1

```
  10 POKE 65535,0: POKE 65534,0:
 POKE 65533,0: INK 5: PRINT AT 7
,10;"PULSA:";AT 9,5;"1-VIDAS INF
INITAS";AT 11,5;"2-VIDAS SIN TEC
LA";AT 13,5;"3-INMUNE A TODO MEN
OS AL DRAGON";AT 15,5;"0-NORMAL"
  11 LET A=CODE INKEY$: IF A>51
OR A<48 THEN GO TO 11
  12 GO TO A*10
 480 RETURN
 490 POKE 65535,255: RETURN
 500 POKE 65534,255: RETURN
 510 POKE 65533,255: RETURN
 998 GO TO 11
 999 PAPER 0: BORDER 0: INK 0: C
LS : CLEAR 25575: LOAD ""CODE 65
405: GO SUB 10: PRINT #0;"  CARG
ANDO EL C/M DEL ORIGINAL   PON L
A CINTA DESDE EL PRINCIPIO": LOA
D ""CODE : RANDOMIZE USR 65405
9999 SAVE "CARGA-NONA" LINE 999:
 SAVE "CAR-CODE"CODE 65405,70
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	2186FF22CBFEC3A3FECD	1730
2	92FFCD98FFCDACFFC300	1840
3	5B21B3833600C9218C83	993
4	110000012B00EDB021E0	731
5	83010800EDB0C9210F90	946
6	110000010700EDB0C900	639
7	42665A42424200004262	620

DUMP: 40000
N.° BYTES: 70

ra, pensó. Desgraciadamente el ala superior tenía un habitante más, bastante parecido a un mago. Por suerte el vecino pensaba abandonar el castillo con prontitud, ya que la otra parte del castillo estaba ocupada por un vecino de mayores dimensiones, el dragón. El mago se apiadó del pobre muchacho y, por si le servía de algo, le dio un conjuro que todavía no había experimentado. Tal vez te dé resultado, le dijo con cara de lástima.

Con gesto de resignación se dirigió al encuentro del dragón. Por una vez la suerte estuvo de su parte, la magia cumplió su parte del trato; el dragón cayó fulminado. A cambio de tan brillante hazaña recibió una llave, después de situarse bajo la ranura del techo. Sólo quedaba encontrar la salida del castillo. Por fin podría ir por la vida con la cabeza bien alta, de ésta como mínimo le nombrarían caballero. Ni dragones, ni ogros, ni seres extraños habían podido acabar con él.

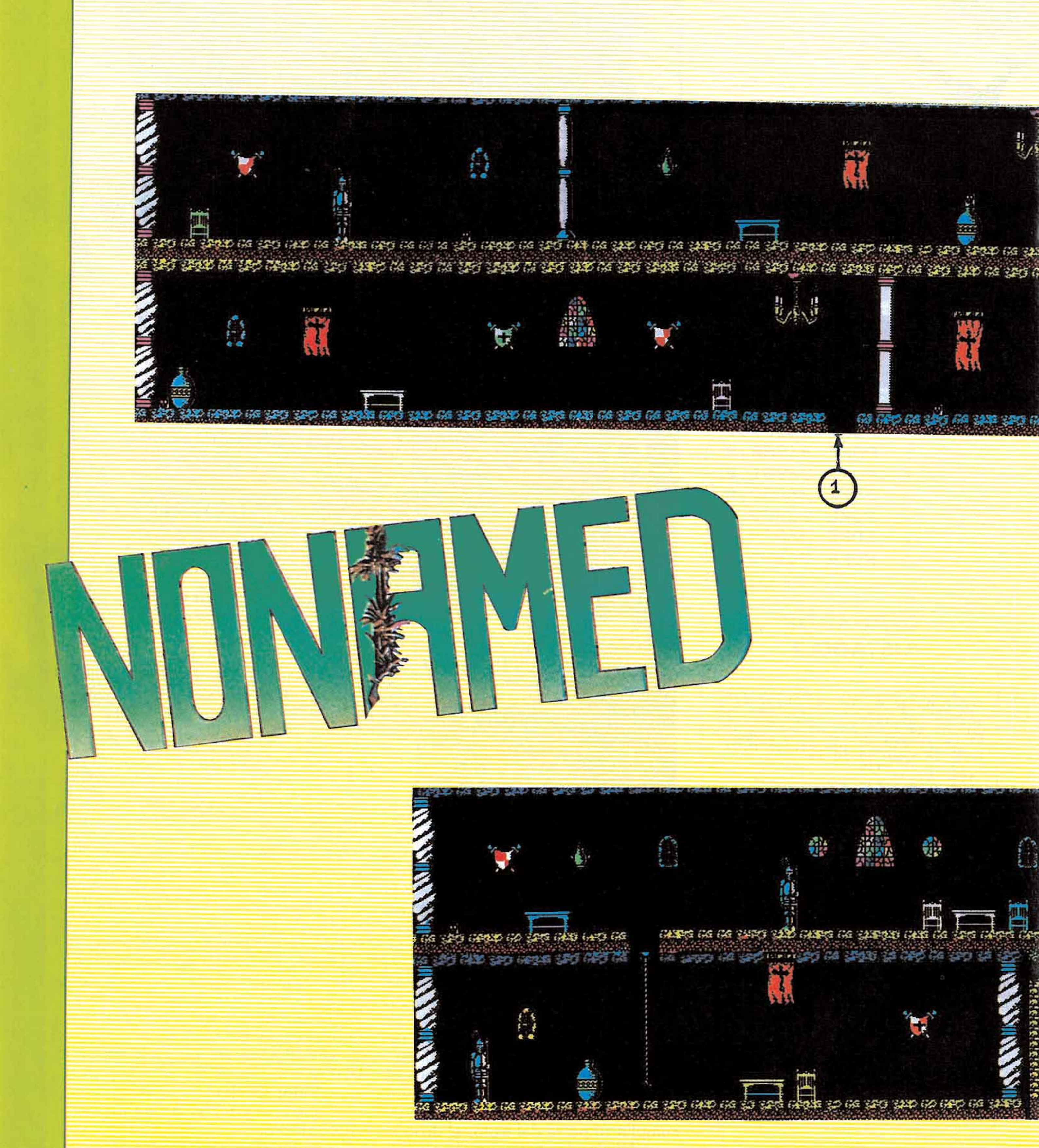
El resto de la hazaña es pan comido. Sólo debía regresar a la primera pantalla, entonces golpear desde el punto exacto, el gran jarrón. El juego había concluido.

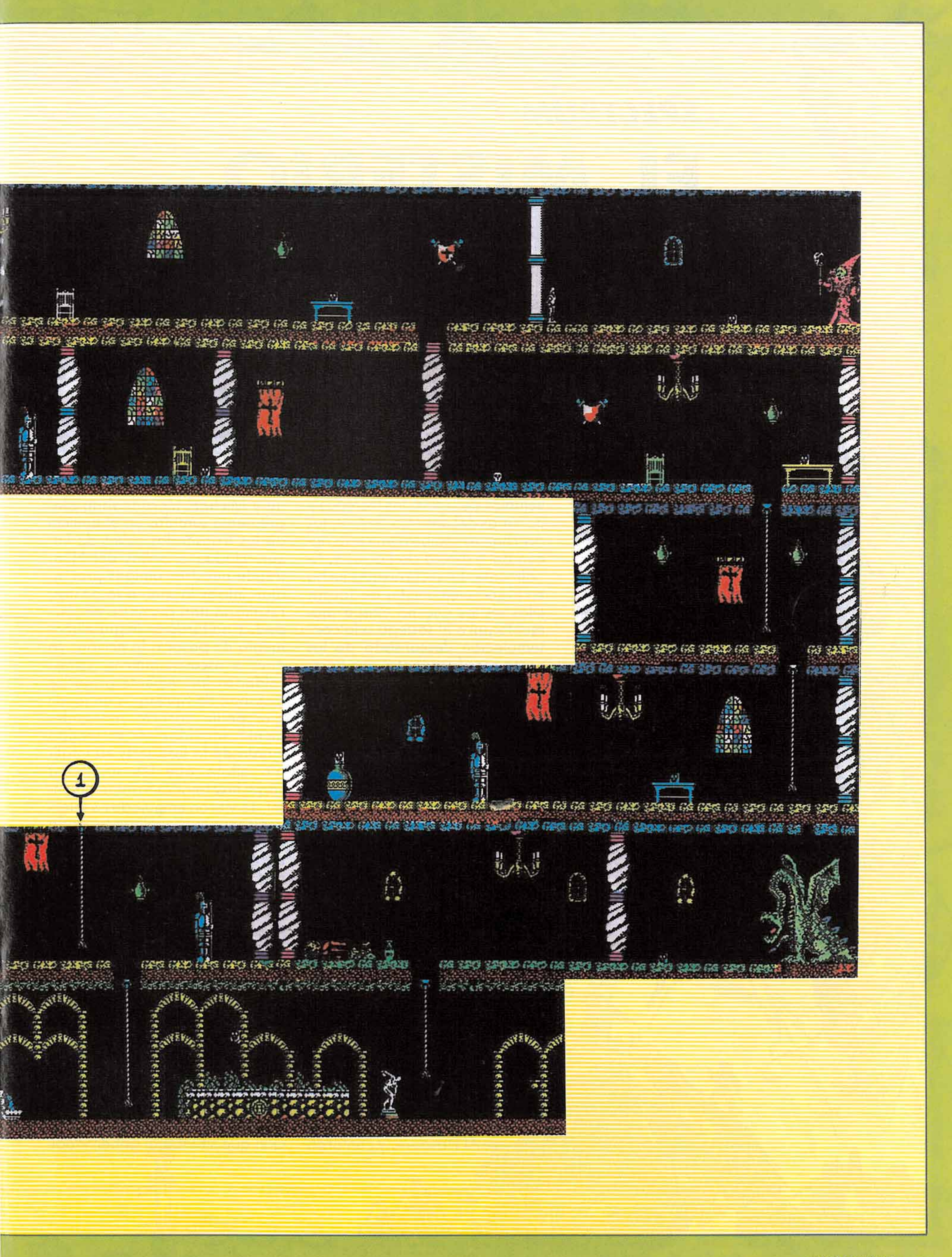
FUNCIONES DE LA POKEARMADURA:

— Vidas infinitas.

— Inmune a todos los bichos, excepto al dragón.

— Vidas sin tecla: aconsejable en especial para los que jueguen con joystick.


1
NONAMED


1



SPECTRUM

EL MISTERIO DEL NILO

El puesto fronterizo temblequeaba levemente en el horizonte casi difuso por la persistencia inagotable del sol, siempre presente en el desierto libio.

Nuestros héroes se fundían en el inevitable abrazo de aquéllos que durante días han compartido miedos, aventuras y fatigas. Atrás quedan las quiméricas callejuelas de Luxor, las trampas y penurias del desierto de Mut, las acechantes sombras en cada rincón del expreso de Farsut y, finalmente, la encarnizada lucha en el complejo militar de Jarga. Días en los que no existió momento para el sosiego o la contemplación descansada de los escenarios fascinantes que Egipto, engañoso, ofrecía. Jornadas donde la amistad había sido pautada por la ineludible necesidad de sobrevivir en un mundo más que hostil, donde no ofrecer la mano al amigo para sacarle de un apuro hubiese supuesto, sencillamente, que le liquidasen. Atractivo, ¿no creéis?

No, ciertamente no era ése el tipo de aventura que Michael y Christine habían ojeado meses atrás en los folletos de su agencia de viajes, cuando soñaban con un Egipto de faraones, majestuosas pirámides, e intrigantes pobladores de las fértiles riberas del Nilo. Pero, a fin de cuentas, tampoco habían salido del todo mal parados: las llanuras del Nilo resultaron ser más fértiles de lo previsto —sus bolsillos se encontraban ahora realmente llenos gracias a la generosidad de Muhammad Al Hasan—, y contarán por siempre con la amistad de este último, que sin duda terminará invitándoles a pasar unas vacaciones menos «moviditas» en su palacio de Luxor.

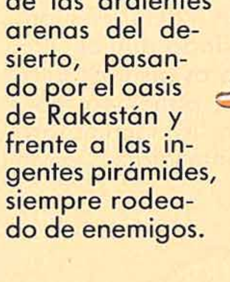
Todo empezó cuando Christine y Michael merodeaban alegremente sumidos en el bullicio de las transitadas calles de Luxor, ciudad a orillas del Nilo, donde nuestros amigos pretendían iniciar lo que, a la postre, resultaría una aventura de verdad. Y no tardó en llegar el momento de pasar a la acción, ya que, a escasos metros, varios soldados fuertemente armados trataban de apresar a un joven que pedía socorro incesantemente. Movidos por su sentido innato de la justicia (y su infalible olfato que les susurraba «aquí hay tajada» insistentemente), se vieron empujados a intervenir, aunque inútilmente, dada la superioridad numérica de los agresores. Así pues, los tres fueron conducidos a un lujoso palacio cuyos muros escondían una auténtica infraestructura militar. Fueron confinados en una «confortable» celda, donde tuvieron tiempo para preguntar al joven árabe acerca de su compartida desgracia. Y, en medio de su asombro por el peligroso alcance de su gesto, Michael y Christine fueron informados por Muhammad Al Hasan de la conspiración contra la independencia de las tribus del Nilo. Al Hasan se había hecho con una información que situaba al gobernador

de la región de Assuan, Abu Sahl, como la cabeza del complot. Abu Sahl, catalogado por el mismo Al Hasan como «un tipejo sin escrúpulos conocido por su afición a apropiarse de los bienes de los campesinos en concepto de «nuevos impuestos», contaba con un grupo de fanáticos armados por él que, bajo la promesa de un nuevo emperador (cualquiera lo adivinaría, Abu Sahl I) y un nuevo Egipto, no dudaban en hacer cualquier atrocidad en nombre de Sahl, un buen sueldo, y Osiris, dios del ocaso y las tinieblas.

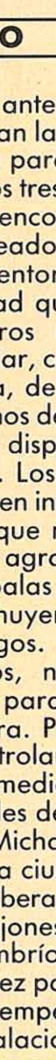
Al Hasan terminó su alucinante confesión pidiendo denodadamente la ayuda de nuestros amigos. «Sólo» tenían que escaparse de la fortaleza en la que se preparaba su ejecución, atravesar luego algunos cientos de kilómetros para llegar al complejo militar de Jarga, donde Al Hasan encontraría las pruebas definitivas de la conspiración, y, por fin, cruzar la frontera libia para hacer público el complot. Así las cosas, lo de escapar no sonaba del todo mal, sobre todo en vista de las tres sogas tan convenientemente anudadas que amablemente se dejaban ver entre los barrotes y les esperaban hambrientas en el patio de armas. Pero eso de jugarse el pellejo a través de Egipto perseguidos por bandas de dementes armados, les parecía un «poco» menos atractivo. Pero, definitivamente, no tenían otro remedio que salir de la región... en fin, acompañar a Al Hasan en su fuga, parecía reducirse a un problema de «peso en los bolsillos» y, después de la fuerte suma que éste terminó ofreciendo, quedaba del todo subsanado. (Una vez más, su olfato había funcionado).

Así pues, nuestros tres protagonistas pasaron a diseñar un complicado plan para consumar su fuga. Fuga que al final se resolvió favorablemente tras golpear, en la base del cráneo con un adoquín, uno a uno a los guardianes que salieron a su paso, utilizando el conocido truco occidental de: —¡Eh, que tu caballo lleva las botas desatadas!

Pero la alarma se extendió como una plaga y enseguida las calles de Luxor se llenaron de soldados de Abu Sahl, deseosos de ofrecer a su líder la cabeza de nuestros héroes, que así comienzan su trepidante huida con el complejo de Jarga primero, y la frontera con Libia después, como norte ineludible y glorioso.



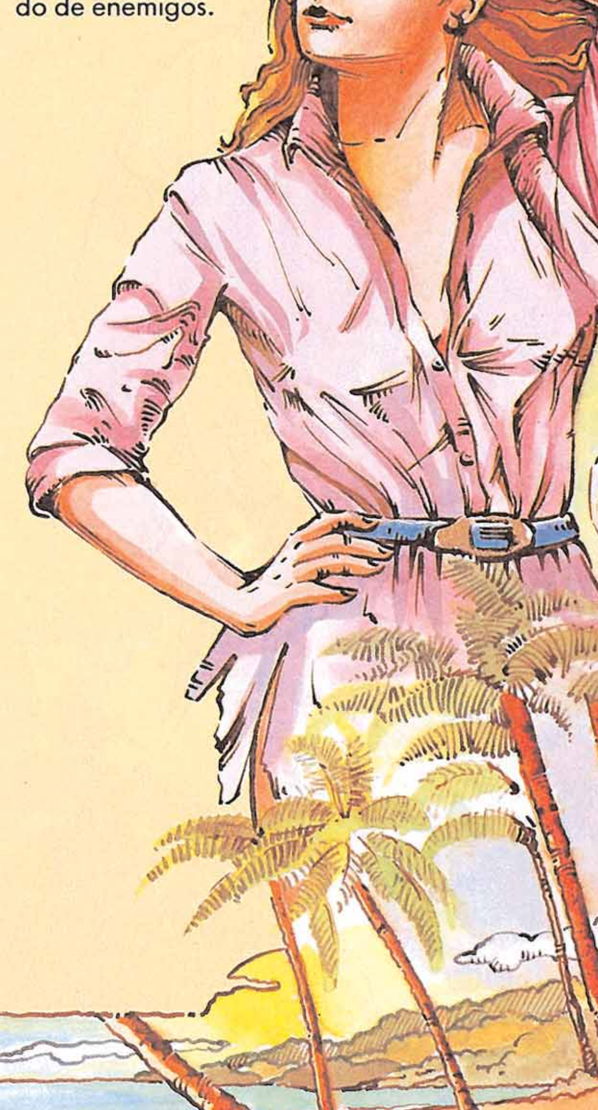
EL JUEGO

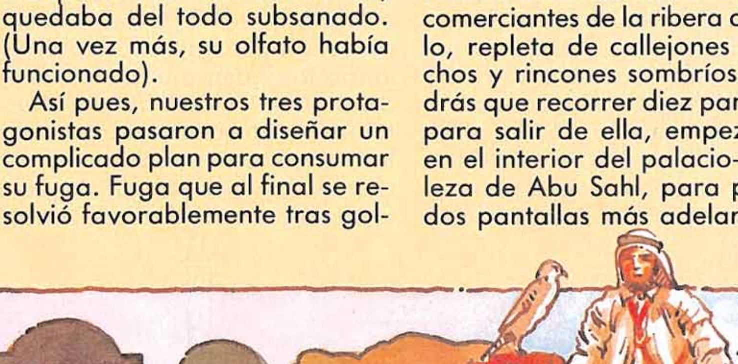


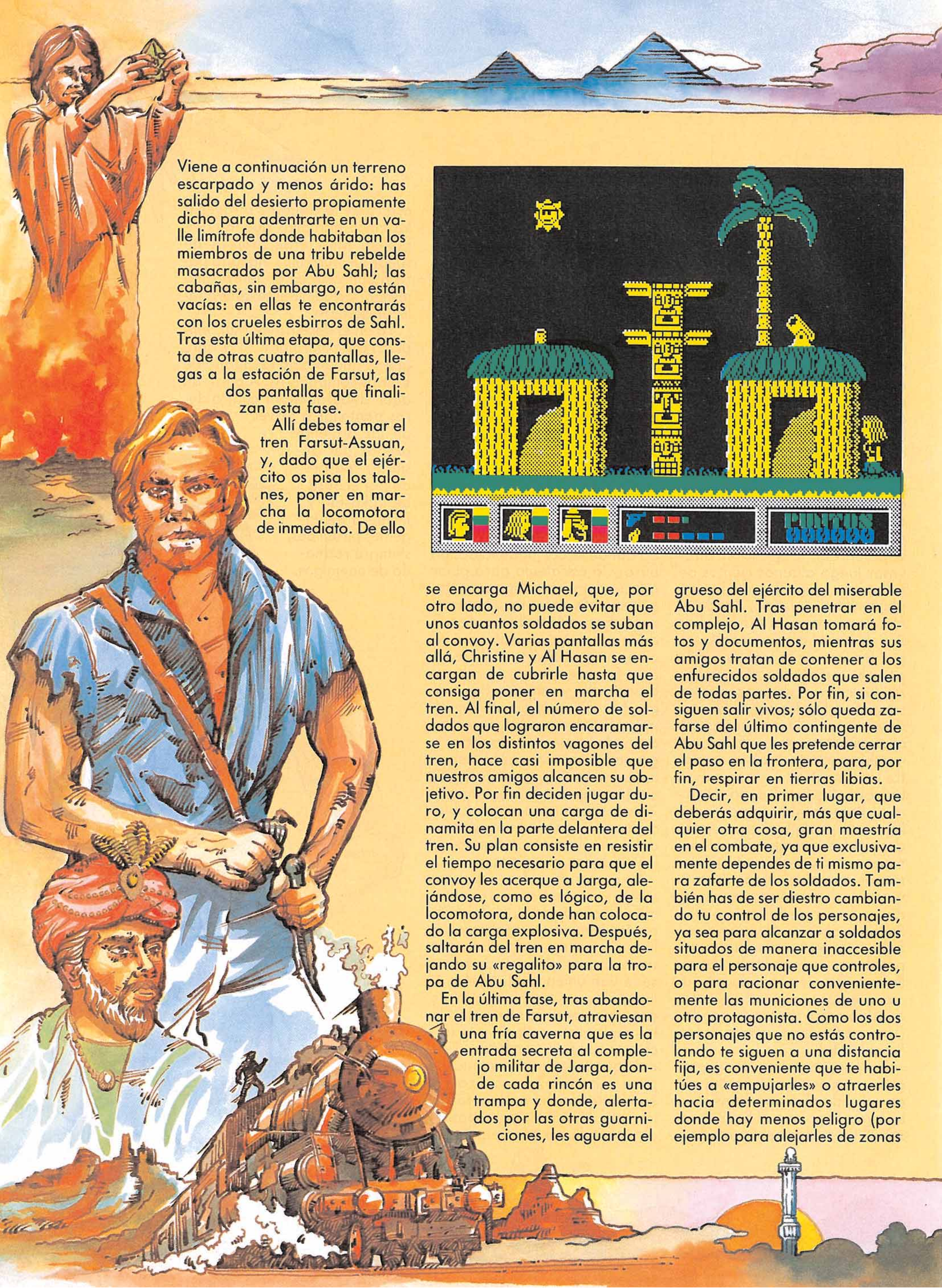
Nos encontramos ante un juego donde se conjugan la acción pura y la estrategia para guiar adecuadamente a los tres protagonistas. Es común encontrarse en un momento rodeado de soldados enemigos, y entonces no cabe otra posibilidad que atar con firmeza nuestros nervios desbocados y cambiar, con sangre fría y estrategia, de personaje para defendernos de cartuchos de dinamita, disparos o granadas de mano. Los personajes, además, poseen inteligencia propia, con lo que muchas veces sorprenden agradablemente al esquivar balas saltando o simplemente huyendo de los soldados enemigos.

Una vez fugados, nuestros amigos se separan para hacer más difícil su captura. Por esta razón, empieza controlando sólo a Christine, y a medida que avanzas por las calles de Luxor se te van uniendo Michael y Al Hasan. Luxor es una ciudad de comerciantes de la ribera del Nilo, repleta de callejones estrechos y rincones sombríos. Tendrás que recorrer diez pantallas para salir de ella, empezando en el interior del palacio-fortaleza de Abu Sahl, para pasar, dos pantallas más adelante, al centro de la ciudad y atravesar las cinco pantallas que la componen. Más tarde, habrás de saltar un muro muy vigilado para adentrarte en el aeródromo militar, ineludible si se quiere salir al desierto.

Ya en el desierto de Mut, empieza por controlar a Al Hasan, que se quedó algo rezagado de sus dos compañeros. A partir de aquí, deberás cubrir cuatro duras pantallas a través de las ardientes arenas del desierto, pasando por el oasis de Rakastán y frente a las ingentes pirámides, siempre rodeado de enemigos.







Viene a continuación un terreno escarpado y menos árido: has salido del desierto propiamente dicho para adentrarte en un valle limítrofe donde habitaban los miembros de una tribu rebelde masacrados por Abu Sahl; las cabañas, sin embargo, no están vacías: en ellas te encontrarás con los crueles esbirros de Sahl. Tras esta última etapa, que consta de otras cuatro pantallas, llegas a la estación de Farsut, las dos pantallas que finalizan esta fase.

Allí debes tomar el tren Farsut-Assuan, y, dado que el ejército os pisa los talones, poner en marcha la locomotora de inmediato. De ello se encarga Michael, que, por otro lado, no puede evitar que unos cuantos soldados se suban al convoy. Varias pantallas más allá, Christine y Al Hasan se encargan de cubrirle hasta que consiga poner en marcha el tren. Al final, el número de soldados que lograron encaramarse en los distintos vagones del tren, hace casi imposible que nuestros amigos alcancen su objetivo. Por fin deciden jugar duro, y colocan una carga de dinamita en la parte delantera del tren. Su plan consiste en resistir el tiempo necesario para que el convoy les acerque a Jarga, alejándose, como es lógico, de la locomotora, donde han colocado la carga explosiva. Después, saltarán del tren en marcha dejando su «regalito» para la tropa de Abu Sahl.

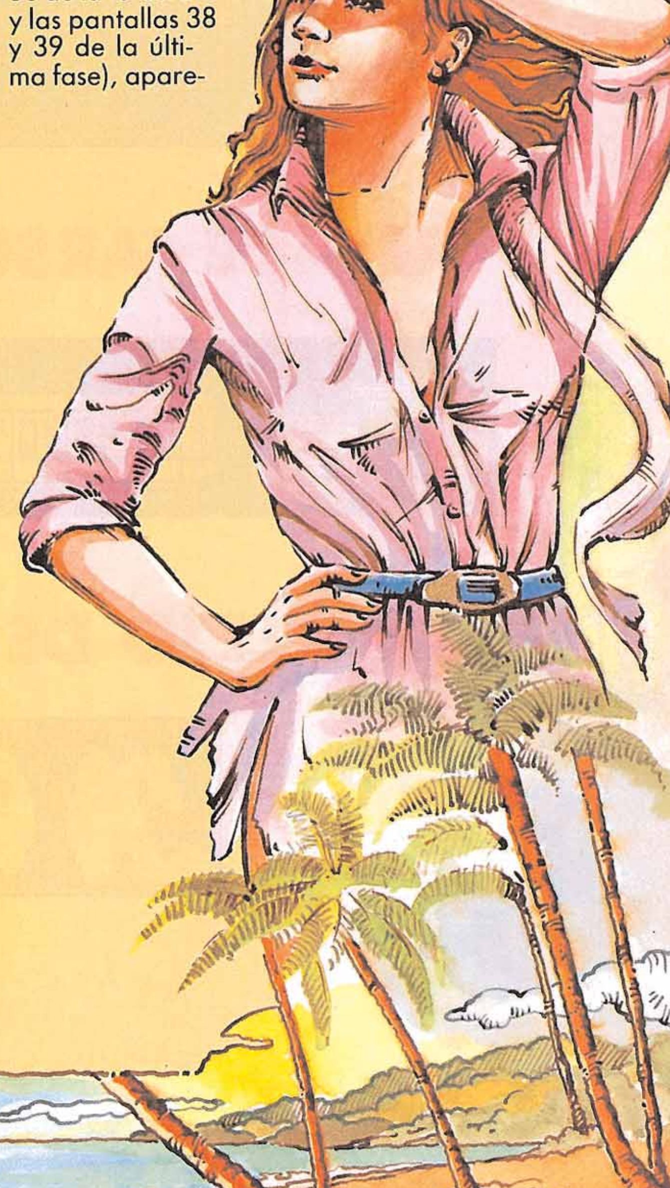
En la última fase, tras abandonar el tren de Farsut, atraviesan una fría caverna que es la entrada secreta al complejo militar de Jarga, donde cada rincón es una trampa y donde, alertados por las otras guarniciones, les aguarda el grueso del ejército del miserable Abu Sahl. Tras penetrar en el complejo, Al Hasan tomará fotos y documentos, mientras sus amigos tratan de contener a los enfurecidos soldados que salen de todas partes. Por fin, si consiguen salir vivos; sólo queda zafarse del último contingente de Abu Sahl que les pretende cerrar el paso en la frontera, para, por fin, respirar en tierras libias.

Decir, en primer lugar, que deberás adquirir, más que cualquier otra cosa, gran maestría en el combate, ya que exclusivamente dependes de ti mismo para zafarte de los soldados. También has de ser diestro cambiando tu control de los personajes, ya sea para alcanzar a soldados situados de manera inaccesible para el personaje que controles, o para racionar convenientemente las municiones de uno u otro protagonista. Como los dos personajes que no estás controlando te siguen a una distancia fija, es conveniente que te habitúes a «empujarles» o atraerles hacia determinados lugares donde hay menos peligro (por ejemplo para alejarles de zonas

continuamente bombardeadas por morteros o cubiertas por nidos de ametralladoras), o también apartarles de tu línea de tiro hacia los enemigos. Tu única defensa para las balas es esquivarlas dando un salto cuando estén cerca. Los protagonistas que en ese momento no controles saltarán inteligentemente en la mayoría de los casos, por lo que, para balas que se aproximen horizontalmente, debes preocuparte más de ti mismo. También puedes refugiarte detrás de objetos donde las balas y granadas no tienen acceso, como son barriles, balcones, muros, suelos, etc. Una manera más o menos buena de evitar que los soldados disparen hacia ti (porque apuntan siempre hacia donde estés), es agacharse o avanzar saltando si se te acercan. De esta forma, intentarán disparar hacia arriba mientras permanezcas en el aire, o hacia abajo si te encuentras agachado, con lo que lograrás momentáneamente despistarlos. El mayor inconveniente de este sistema es que, ya agachado o saltando, no puedes disparar.

Los morteros y nidos de ametralladoras, dejan de disparar cuando acabas con todos los soldados de una pantalla. Por eso conviene ocuparse de todos los enemigos antes de intentar atravesar la zona bombardeada o cubierta de morteros y ametralladoras. Recuerda que, cuando te lancen un cartucho de dinamita, puedes recogerlo agachándote con Christine y lanzarlo inmediatamente después, o te explotará encima. Esto, además de proporcionarte un buen número de puntos, puede servirte como munición alternativa a las granadas, si es que te has quedado sin éstas.

Por lo general, siempre que tengas munición suficiente, te interesa controlar a Michael, que es el más efectivo y veloz en combate, aunque, sin duda, deberás hacer uso constante de sus otros dos acompañantes. Al llegar a las últimas pantallas de cada fase (en la nueve de la primera fase, la 17 de la segunda, la 30 de la tercera y las pantallas 38 y 39 de la última fase), apare-



CARGADOR

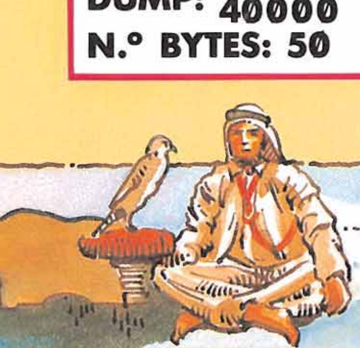
LISTADO 1

```
   10 LOAD ""CODE 65450,50
   20 DIM a$(1): INPUT "Quieres v
idas infinitas ?";a$
   30 IF a$(1)="n" OR a$(1)="N" T
HEN POKE 65475,230
   40 INPUT "Quieres balas infini
tas ?";a$
   50 IF a$(1)="n" OR a$(1)="N" T
HEN POKE 65467,61
   55 PRINT "Introduce la cinta o
riginal y   pulsa PLAY"
   60 RANDOMIZE USR 65450
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	3EFF37DD21183C31FEFF	1268
2	11ECBFCD56053E0032B5	1033
3	A732F3A73EF632C5D421	1427
4	A0FB1188FF01A0BBEDB8	1588
5	C3B7F94040000003C4242	947

DUMP: 40000
N.º BYTES: 50

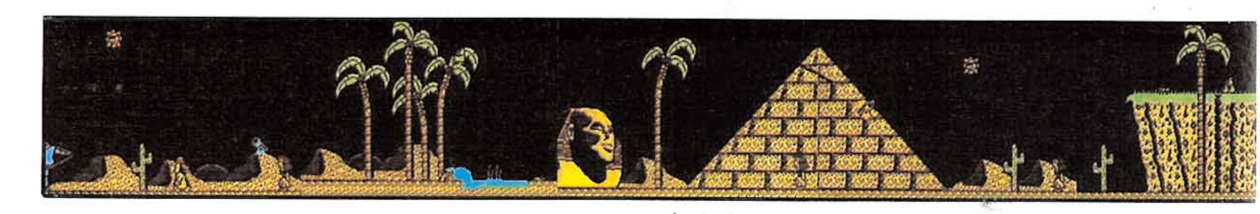


EL MISTERIO

CIUDAD DE LUXOR (Ø - 9)



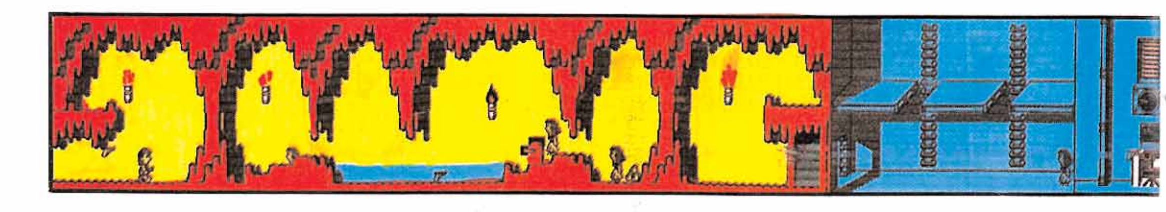
DESIERTO DE MUT (1Ø - 19)



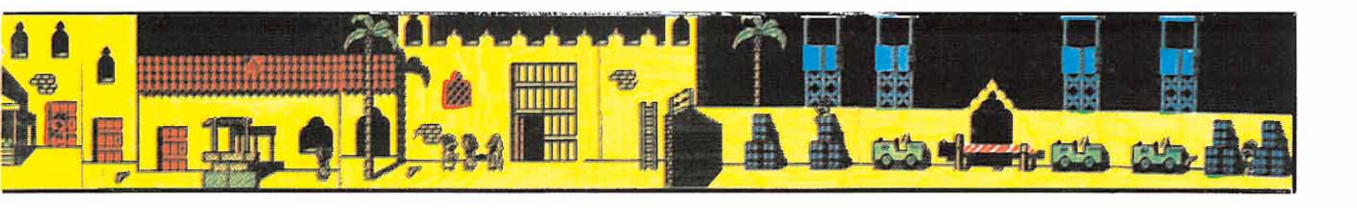
TREN DE FARSUT (2Ø - 3Ø)



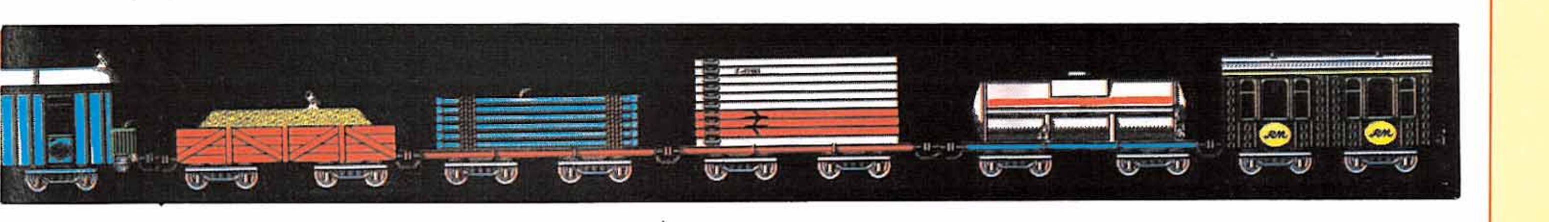
COMPLEJO DE JARGA (31 - 4Ø)

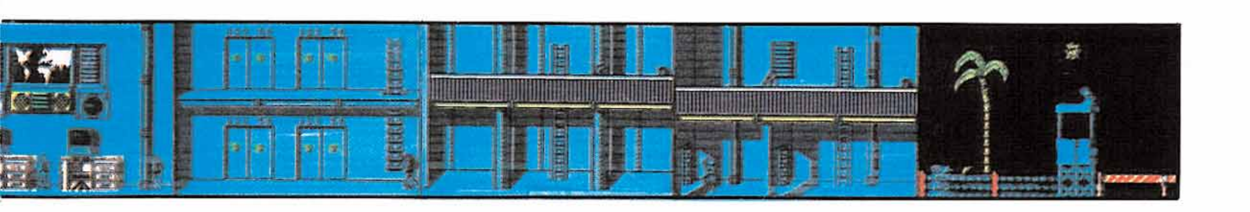


DEL NILO











ce el malvado Omar, capitán de las tropas de Abu Sahl, que, de capturarte (en cuanto toque a uno de los tuyos), te mandará a la primera pantalla de la fase en que te halles. Por ello es más que aconsejable que lo liquides cuanto antes.

ALGUNAS PANTALLAS ESPECIALES

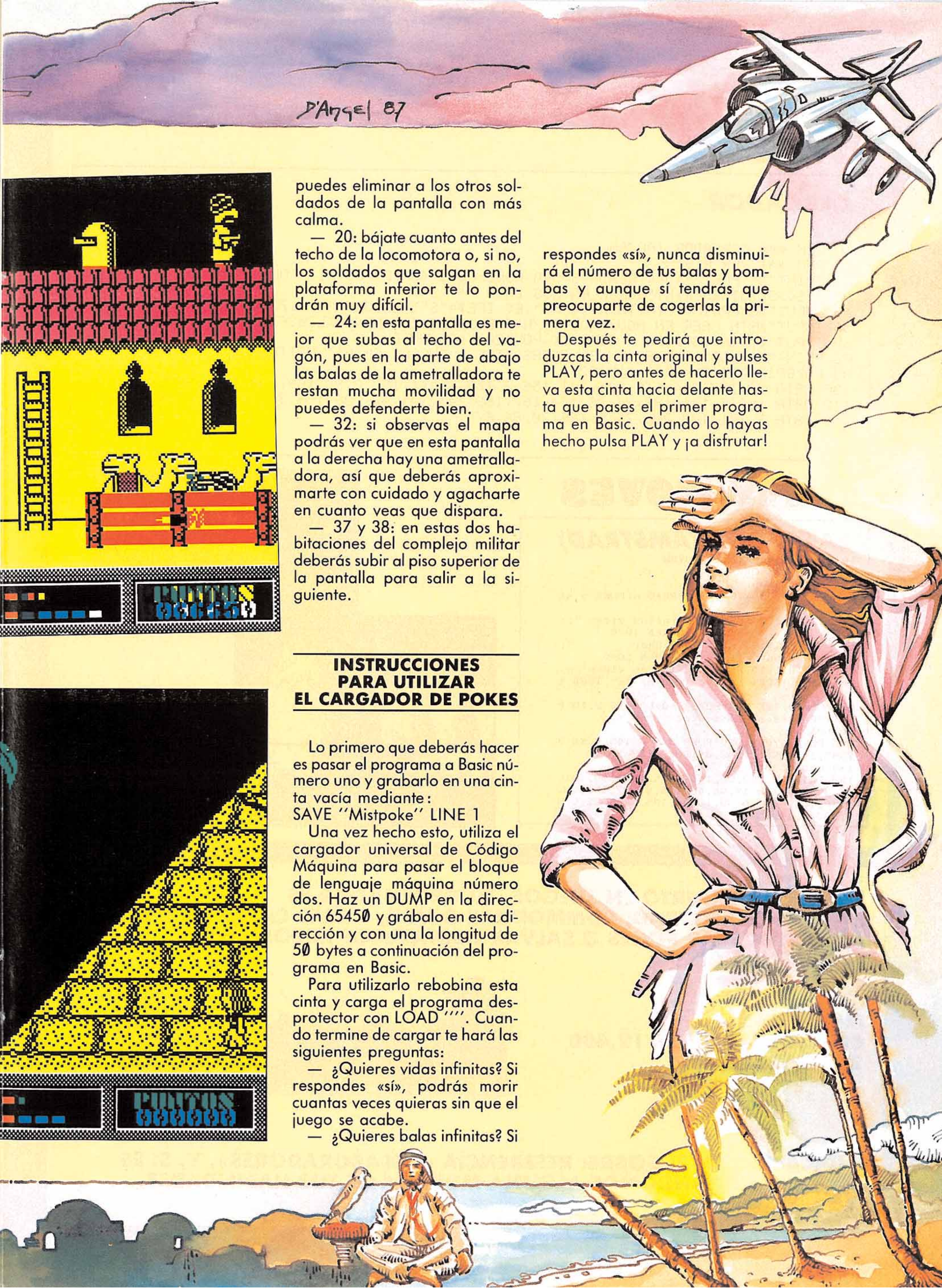
En esta sección te proporcionaremos algunas indicaciones sobre aquellas pantallas que presenten una dificultad especial o que puedan ser atravesadas más fácilmente mediante la utilización de alguna estrategia especial. Éstas son, utilizando la numeración detallada en el mapa:

— 0: es la primera pantalla del juego y por ello la trataremos con algo de detalle. Desde el balcón donde apareces deberás conseguir llegar al último balcón donde se encuentran las municiones. Para ello deberás saltar el hueco existente en el último momento, cuando aparezca que ya vas a caer, o, de lo contrario, no llegarás. Si te caes procura huir del soldado (saltando para que no apunte hacia ti) hasta llegar a la escalera y sube hasta el balcón a por las bombas. Una vez que las tengas déjate caer al suelo cuando el soldado esté lejos y haz uso de tu cargamento.

— 3: en esta pantalla Al Hasan debe recoger su paraguas que se encuentra en el tejado del edificio protegido por una ametralladora. Lo más fácil para hacerse con él es subir con Christine hasta el principio del tejado (sin llegar a ponerse a tiro de la ametralladora) y salir de la escalera para liquidar de un granadazo al soldado que se halla arriba. Cuando lo hayas conseguido, la ametralladora dejará de disparar y podrás coger el paraguas con Al Hasan sin ningún peligro.

— 14: cuando hallas terminado con todos los soldados de la pantalla sube por el tronco de la palmera con Christine, recoge las bombas de la parte superior y sal por arriba para ir a parar al puente.

— 16: en cuanto salgas, salta a la plataforma intermedia y desde allí utiliza a Christine para matar en cuanto salga (sin darles tiempo a saltar) a los soldados que aparezcan por la parte superior y para recoger los cartuchos de dinamita que te tiren. Una vez que ya no salga más por arriba



puedes eliminar a los otros soldados de la pantalla con más calma.

— 20: bájate cuanto antes del techo de la locomotora o, si no, los soldados que salgan en la plataforma inferior te lo pondrán muy difícil.

— 24: en esta pantalla es mejor que subas al techo del vagón, pues en la parte de abajo las balas de la ametralladora te restan mucha movilidad y no puedes defenderte bien.

— 32: si observas el mapa podrás ver que en esta pantalla a la derecha hay una ametralladora, así que deberás aproximarte con cuidado y agacharte en cuanto veas que dispara.

— 37 y 38: en estas dos habitaciones del complejo militar deberás subir al piso superior de la pantalla para salir a la siguiente.

INSTRUCCIONES PARA UTILIZAR EL CARGADOR DE POKES

Lo primero que deberás hacer es pasar el programa a Basic número uno y grabarlo en una cinta vacía mediante:
SAVE "Mistpoke" LINE 1

Una vez hecho esto, utiliza el cargador universal de Código Máquina para pasar el bloque de lenguaje máquina número dos. Haz un DUMP en la dirección 65450 y grábalo en esta dirección y con una la longitud de 50 bytes a continuación del programa en Basic.

Para utilizarlo rebobina esta cinta y carga el programa desprotector con LOAD "". Cuando termine de cargar te hará las siguientes preguntas:

— ¿Quieres vidas infinitas? Si respondes «sí», podrás morir cuantas veces quieras sin que el juego se acabe.

— ¿Quieres balas infinitas? Si respondes «sí», nunca disminuirá el número de tus balas y bombas y aunque sí tendrás que preocuparte de cogerlas la primera vez.

Después te pedirá que introduzcas la cinta original y pulses PLAY, pero antes de hacerlo lleva esta cinta hacia delante hasta que pases el primer programa en Basic. Cuando lo hayas hecho pulsa PLAY y ¡a disfrutar!

PATAS ARRIBA

COMMODORE

TARZÁN

CARGADOR

```
10 REM *** CARGADOR TARZAN
20 REM *** POR F.V.C.
30 PRINT"J":FORT=0T044:READA:S=S+A:POKE56275+T,PEEK(53281):POKE2003+T,A:NEXT
35 IFS<>5775THENPRINT"ERROR EN LOS DATA !!":STOP
40 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)";E$:IFE$="S"THENPOKE2031,173
50 INPUT"SIN CAER EN AGUJEROS (S/N)";E$:IFE$="S"THENPOKE2036,35
60 INPUT"CUANTOS DIAS   3■■■";D:POKE2041,255ANDD
70 PRINT"COLOCA TARZAN EN EL DATASSETTE Y PULSA  SHIFT":WAIT653,1
80 POKE816,211:POKE817,7:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,225,141,156,3,169,7,141,157,3,96,169,238,141,192,34
110 DATA 169,7,141,193,34,76,174,167,169,141,141,42,206,169,36,141,213,204,169
120 DATA 3,141,109,206,76,0,166,70,86,67
```

ARMY MOVES

CARGADOR (AMSTRAD)

```
10 REM NODANGER ARMY MOVES
20 |TAPE:RESTORE
30 MEMORY 9999:MODE 2
40 FOR n=37330 TO 37371:READ a:POKE n,a:
NEXT
50 LOCATE 1,10:PRINT"Infinitas vidas ";:
INPUT a$:iv=1:IF a$="s" THEN iv=0
60 LOCATE 1,10:PRINT"No danger          ";
:INPUT a$:nd=1:IF a$="s" THEN nd=0
70 LOCATE 1,10:PRINT"Infinitas vidas 2a
Parte ";:INPUT a$:iv2=1:IF a$="s" THEN i
v2=0
80 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 2,10:P
RINT"Espera un  momento"
90 LOAD"!c
100 POKE 37098,210:POKE 37099,145:POKE 3
7357,iv:POKE 37352,nd:POKE 37365,iv2
110 CALL 37000
120 DATA 62,130,50,150,41,62,145,50,151,
41,33,244,145,17,98,42,1,8,0,237,176,62,
0,50,185,6,62,0,50,100,8,195,54,1,62,0,5
0,130,4,195,54,1
```





SI ERES UN EXPERTO EN JUEGOS, TU ORDENADOR ES SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE O MSX, Y ERES CAPAZ DE HACER MAPAS, BUSCAR POKES O SALVAR OBSTÁCULOS IMPOSIBLES, ESCRÍBENOS A:

MICROMANÍA
CTRA. DE IRÚN, KM 12,400
28049 MADRID



INDICANDO EN EL SOBRE: REFERENCIA «COLABORADORES». Y, SI ES POSIBLE, ENVIÁNDONOS ALGUNA MUESTRA DE TUS HABILIDADES.

SPECTRUM

SCOOBY DOO

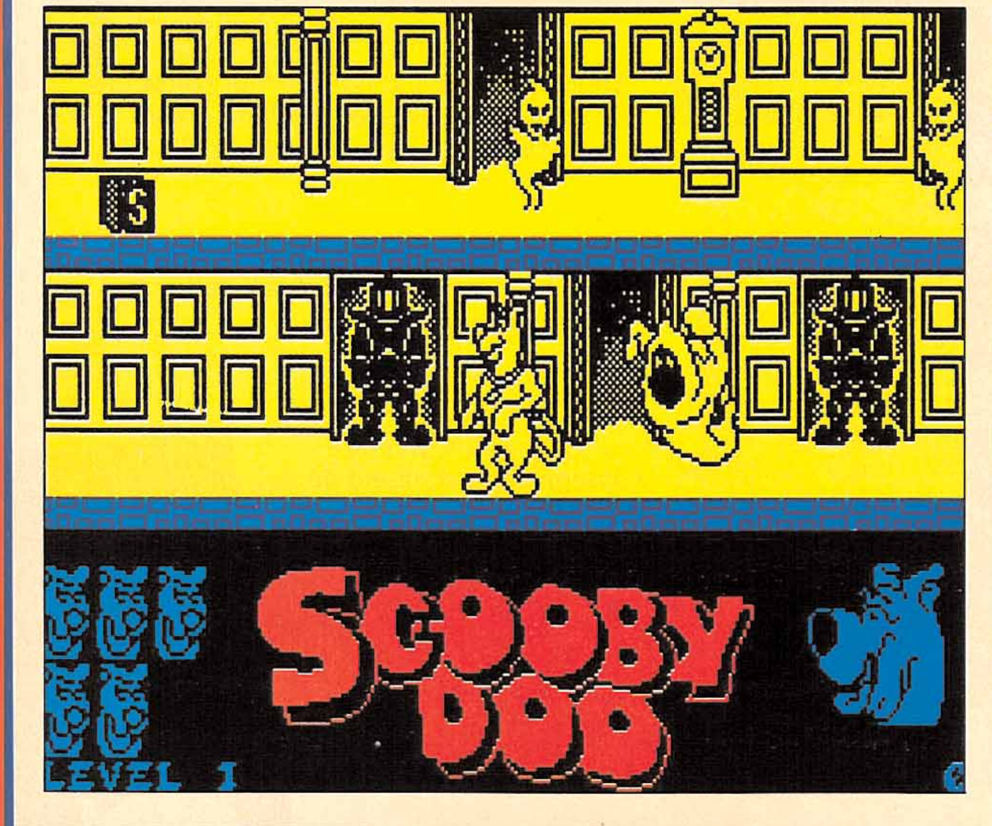
Pedro José RODRÍGUEZ LARRAÑAGA

Un personaje sobradamente conocido, una historia no excesivamente interesante, unos gráficos excelentes y unos movimientos y sonidos impecables son los ingredientes de este Scooby Doo, uno de los mejores arcades de Elite, empresa que nos sorprende una vez más con un juego de pura habilidad, que tan de moda están ahora.

Scooby Doo es un juego ante todo divertido y adictivo, debido a la rapidez de movimientos del protagonista y la tensión constante motivada por el incesante agobio que producen los espíritus que pueblan el curioso castillo en el que se ambienta el juego.

Ya que hemos mencionado el castillo habrá que poner en antecedentes a los que no tienen ni idea de que va el invento. Velma, Daphne, Fred y Shaggy, en compañía del inevitable y miedoso Scooby, han sido sorprendidos por una inesperada tormenta cuando daban un paseo por el bosque. Para evitar la torrencial lluvia se han resguardado en un castillo, en apariencia abandonado. Nada más lejos de la realidad; como comprobaréis está densamente poblado. Para empezar es la residencia de un grupo de científicos locos que han decidido raptar a los cuatro jóvenes y encerrarlos en unas extrañas cápsulas. Y en segundo lugar, el castillo está poblado por un incontable ejército de almas en pena que lo protegen de los intrusos.

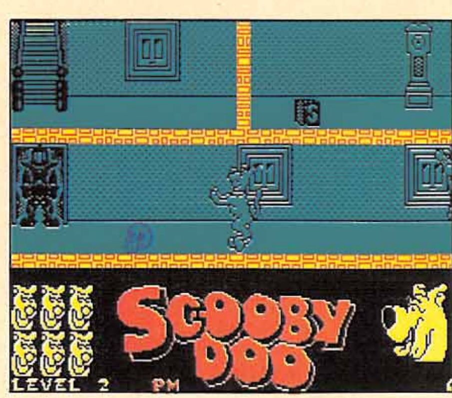
El pobre Scooby, como bien imagináis prefirió quedarse tomando el fresco cuando sus amigos entraron en el castillo, lo que le salvó del triste fin de sus compañeros. Pero ahora, preocupado por su tardanza, se ha armado de valor atravesando la lúgubre puerta de entrada. El pesado portalón se cierra con un seco estruendo. La aventura ha comenzado.

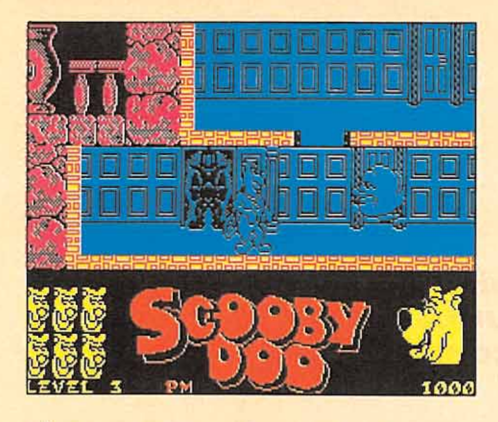


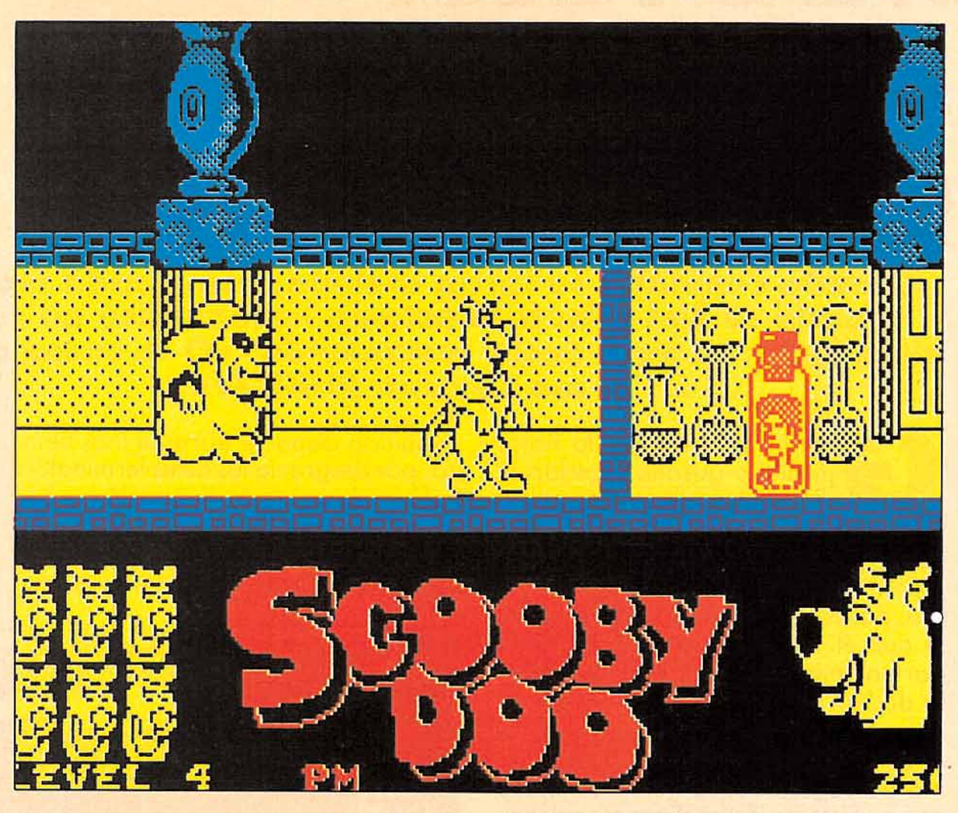
Consejos y trucos

El juego está dividido en fases cuyos decorados y moradores se repiten cíclicamente cada cuatro fases. En las cuatro primeras fases el objetivo es rescatar a los cuatro jóvenes uno por uno (Velma, Fred, Daphne y Shaggy). Desde la quinta fase el objetivo es encontrar y capturar a los científicos locos. No hay ni que decir que el programa no tiene final (te puedes pasar horas y horas capturando científicos).

Scooby puede caminar, saltar, agacharse y golpear con las patas delanteras. Los cuatro escenarios del castillo tienen escaleras que permiten el paso a pisos superiores y agujeros por los que nuestro amigo se puede caer. Los personajes a rescatar se encuentran siempre en el piso superior del castillo, pero mientras que en los dos primeros escenarios se encuentran a la izquierda en los otros dos están a la derecha. En la mayoría de las ocasiones no hay que coger la primera escalera que encontremos, pues casi todas llevan a lugares sin salida. En cualquier caso orientarse es verdaderamente fá-







cil y no es necesario recurrir al mapa.

Los enemigos aparecen de las puertas del castillo pero también pueden bajar por las escaleras y surgir de los laterales de la pantalla. Cada uno de los cuatro escenarios posibles tiene un tipo peculiar de bichos. En la primera fase hay fantasmas grandes y pequeños, en la segunda muñecos saltarines que avanzan dando botes (de dos tipos diferentes), en la tercera fantasmas pequeños y unos curiosos peces que vuelan y se arrastran; en la cuarta los mismos fantasmas que antes y unos curiosos espectros jorobados y sonrientes. Hay otros enemigos que a diferencia de los demás no pueden ser destruidos. Para esquivar a los balones negros que ruedan hay que saltar, mientras que con los murciélagos y las bolitas voladoras hay que agacharse. Las calaveras permanecen fijas en el suelo y te obstaculizan el paso, por lo que habrá que saltarlas. Algunas son mortales por lo que convendrá no tocarlas. No debes permanecer nunca quieto ante una puerta, ya que puede salir un fantasma por ella.

También hay unos cubos en el suelo con una S escrita sobre su superficie. Son vidas extras, y en cada fase hay siempre un mínimo de cuatro. Ni que decir tiene que es aconsejable recogerlas. Para acabar, decir que la V detiene el juego y la Y vuelve al menú; hay un modo especial para practicar en el que puedes jugar la fase que desees sin límite de vidas. Eso sí, en modo práctico la puntuación no entra en la tabla de récords y no se puede pasar de una fase a otra.

Cargador

Cuando los fantasmas te agobien y quieras pasar de ellos, teclea y salva en cinta el listado Basic con la orden SAVE "SCOOBYbas" LINE 10. A continuación usa el cargador universal para introducir el listado en máquina, haz un DUMP en la dirección 65000 y grábalo tras el Basic con la opción SAVE del cargador. El comienzo es 65000 y el número de bytes 63. Una vez cargado el programa te ofrece las consabidas vidas infinitas y la opción de ser inmune a los fantasmas, con la que podrás atraversarlos sin riesgo a tu integridad física.

CARGADOR

LISTADO 1

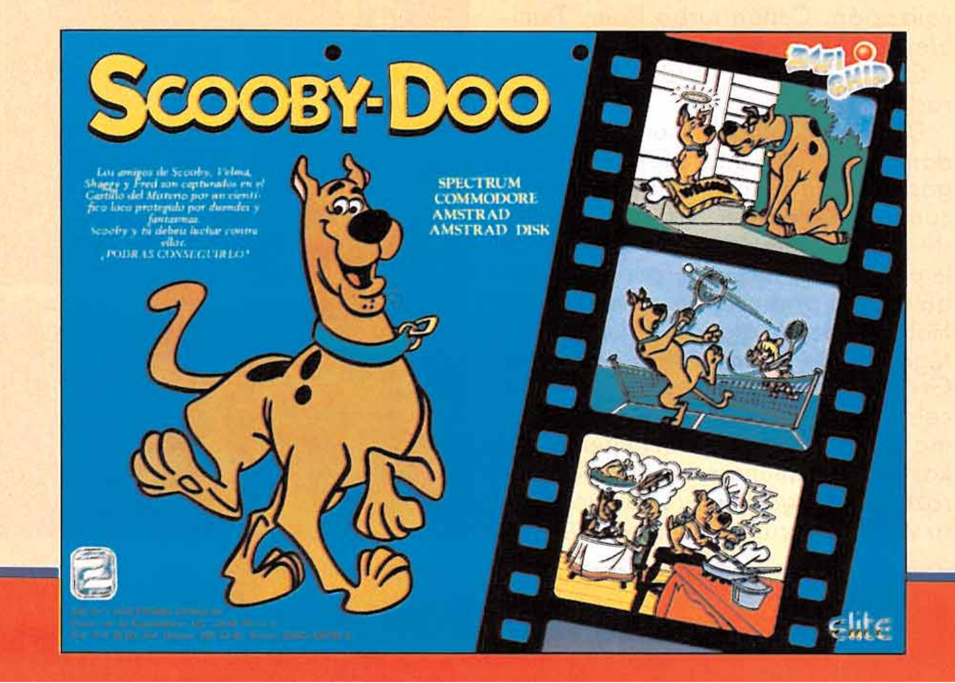
```
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD ""CODE 65000,63: CLS
  60 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PRINT USR 65000
  70 SAVE "SCOOBYbas" LINE 10: S
AVE "SCOOBYcode"CODE 65000,63: V
ERIFY "": VERIFY ""CODE
```

INMUNIDAD	VIDAS INFINITAS
POKE 29614,0	POKE 29479,0

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	CD1BFEDD21000011DE05	984
2	3EFF37CD5605CD1BFEDD	1375
3	2100FA11DC003EFF37CD	1097
4	56052111FE221BFAC300	901
5	FAAF32AE73322773C3A8	1331
6	61DD210000111100AF37	615
7	C3560500000000000000	286

DUMP: 65.000
N.° BYTES: 63



AMSTRAD

GAME OVER

Gremla cepillaba su larga melena, como cada mañana, cuando su fiel criada Anastasia le comunicó un curioso ultimátum; la nota decía resumiendo: «O te casas conmigo o me voy con McKiller».

Gremla miró atónita la nota. ¡Maldito gusano!, exclamó. ¡Esto no quedará así! ¡Ni setecientos McKiller podrán acabar conmigo! ¡Te arrepentirás pequeño!

Los robots comenzaron a echar chispas, parecían barruntar en el ambiente que el despechado Arkos, leal lugarteniente de Gremla, iba a montar la de San Quintín en un universo desacostumbrado al ajetreo, ya que conocía cada detalle del complejo sistema de seguridad, también conocido como «Sistema de inteligencia sideral, Nexus ZH07». Arkos de la especie Mega terminators, de cerebro metálico y apariencia humana, había sentido en su propia carne —es un decir—, un interés especial hacia su joven reina. Una sola idea atravesaba su maltrecho cerebro: acabar con Gremla.

Arkos pensó que lo más prudente era trazar un plan. Se refugió en un solitario lugar y comenzó a recordar las peculiaridades de cada uno de los miembros del potente ejército de Gremla. Sus pensamientos eran más o menos éstos:

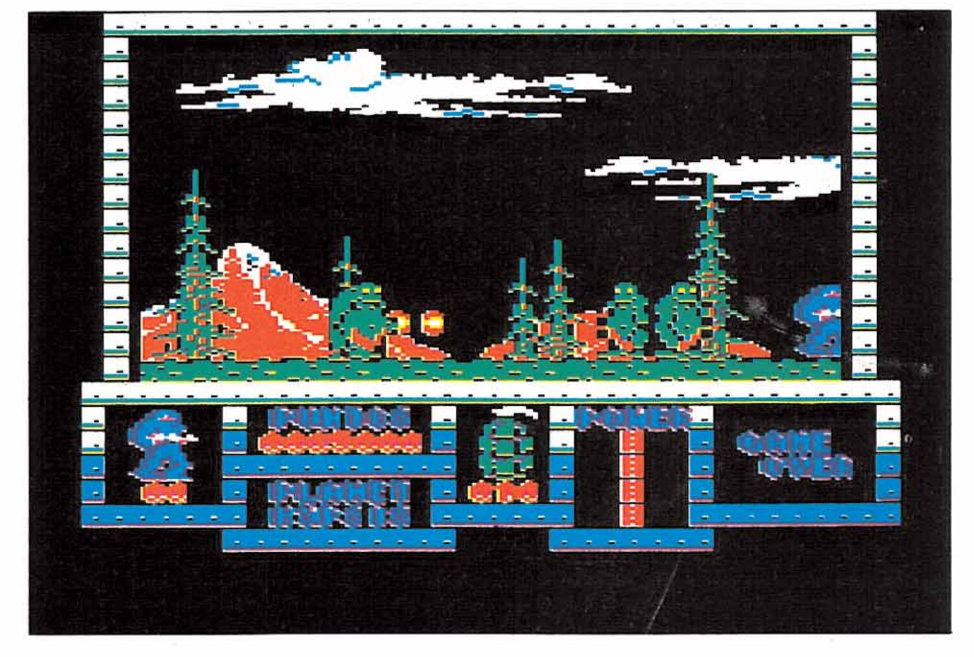
MAIKAS. Canguros mutantes. Peligrosos. Esquivar.

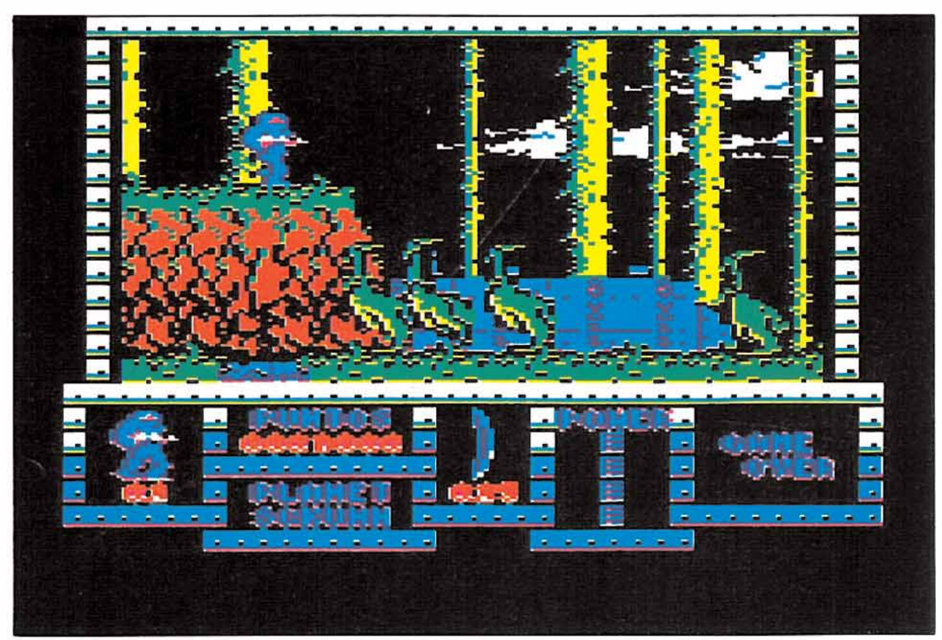
ORCOS. Monstruos feroces. Feos. Sin armamento.

LEISERS-FREISERS. Androides de localización. Cañón turbo láser. Temibles.

GARKLAS CLÓNICOS. Siguen el rastro. Precaución.

De este organizado modo fue recordando cada uno de sus futuros enemigos. Arkos era un chico inteligente y, como se suele decir, no tenía un pelo de tonto. La negativa de Gremla no le pillaba por sorpresa, por eso llevaba tiempo preparando su venganza. Había colocado algunos objetos estratégicamente en los dos mundos que Gremla dominaba: en el planeta cárcel, donde se obtenía la materia prima que mantenía vivo el Imperio, Arkos había camuflado en barriles, corazones energéticos que aumentarían su vitalidad, granadas y power up que permitiría disparar durante más tiempo; por desgracia los fieles terminators habían descubierto la traición y habían sustituido algunos de los corazones por minas. En el planeta palacio imperial, donde Gremla tenía su residencia, Arkos había camuflado la energía y su armamento en unos pequeños montículos; debía recordar que en los azules escondía los disparos gigantes y que los rojos, sólo con tocarlos le darían energía, contaba





con el inconveniente de tener que regresar a este punto cada vez que necesitara energía, pero eran demasiado pesados para cargar con ellos.

Arkos decidió pasar a la acción, comenzaban a recalentarse sus circuitos con tanto pensamiento. El recorrido era peligroso, para su desgracia los enemigos tenían buena puntería y sus corazones metálicos no respetaban a un antiguo mando. Arkos lamentaba acabar con sus alumnos, dudaba si merecía la pena montar ese lío por una humana desagradable. Cuando alcanzó el bosque pensó en abandonar definitivamente, en ese instante un monstruo de enormes dimensiones intentó imitar a la Paulova, el terreno temblaba con cada salto. Arkos temía por su vida, disparó granadas sin parar, por suerte las había reservado para contratiempos como éste. Localizó el power up, pero prefirió no recogerlo ya que sin esa carga podría disparar granadas con más rapidez y seguramente sería más efectivo. Acabó con el monstruo, continuó su recorrido turístico por la zona hasta traspasar la frontera del planeta palacio.

Allí, Arkos recordó que el ojo vigilante del piso superior le impediría pasar si antes no entregaba el escudo de energía. Si nadie había cambiado aún los códigos del sistema de seguridad, el escudo se encontraría en la estatua de los ojos brillantes. Esta estatua impedía el paso de cualquier aventurero intrépido, pero con el primero de sus disparos empezarían a brillar sus ojos, —la estatua no tenía pérdida—, tras el relampagueo, veinte disparos le darían el escudo. Debía encontrar otro escudo que aparecería al traspasar el enorme ojo que protegía a Gremla. Realmente Nexus ZH07 era el mejor sistema de seguridad diseñado por especie alguna.

Una desagradable sorpresa le aguardaba en el palacio. Arkos de naturaleza despistada, salió de nuevo al bosque; cayó, por un mal tropiezo, en un azulado lago que resultó ser la entrada secreta al palacio, allí encontró a la bella. Arkos pensaba suicidarse ante Gremla, para que ésta sufriera el resto de sus días, pero descubrió que la bella era un horripilante monstruo de una especie desconocida disfrazado de esbelta y hermosa mujer. Sólo pudo hacer una cosa: llorar . Copiosas lágrimas comenzaron a caer de sus ojos. Despechado disparó como loco, Gremla cayó fulminada ante el atónito Arkos que como en las mejores películas de acción se suicidó en un gesto heroico que le honraba. Un pequeño detalle rompió la armonía del conjunto: Gremla jugaba a hacerse la muerta y el pobre Arkos se lo había creído. Siempre hay inocentes criaturas en esas galaxias lejanas.

LISTADO 1ª PARTE

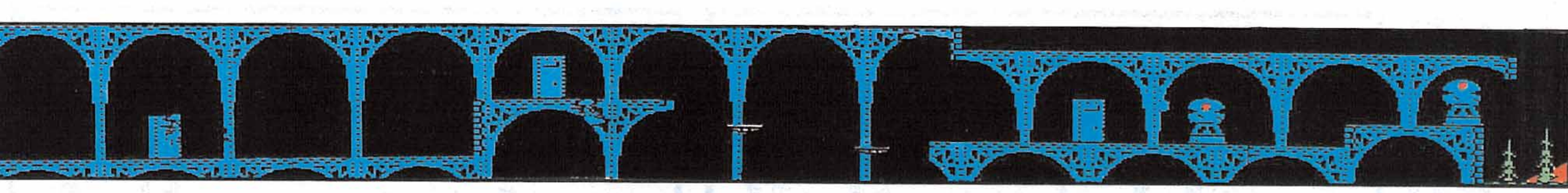
```
1 REM NO DANGER GAME OVER 1
10 |TAPE:RESTORE
20 MEMORY 9999:MODE 2
30 FOR n=36330 TO 36352:READ a:POKE n,a:
NEXT
40 LOCATE 1,10:PRINT"Granadas";:INPUT a$
:gr=1:IF a$="s" THEN gr=0
50 LOCATE 1,10:PRINT"Energia        ";:INP
UT a$:en1=1:en2=2:IF a$="s" THEN en1=0:e
n2=0
55 LOCATE 1,10:PRINT"Vidas          ";:IN
PUT a$:iv=1:IF a$="s" THEN iv=0
60 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 2,10:P
RINT"Espera un  momento"
70 LOAD"!c
80 POKE 36098,234:POKE 36099,141:POKE 36
331,gr:POKE 36336,en1:POKE 36341,en2:POK
E 36346,iv
90 CALL 36000
120 DATA 62,0,50,112,4,62,0,50,143,31,62
,0,50,159,31,62,0,50,126,31,195,74,1
```

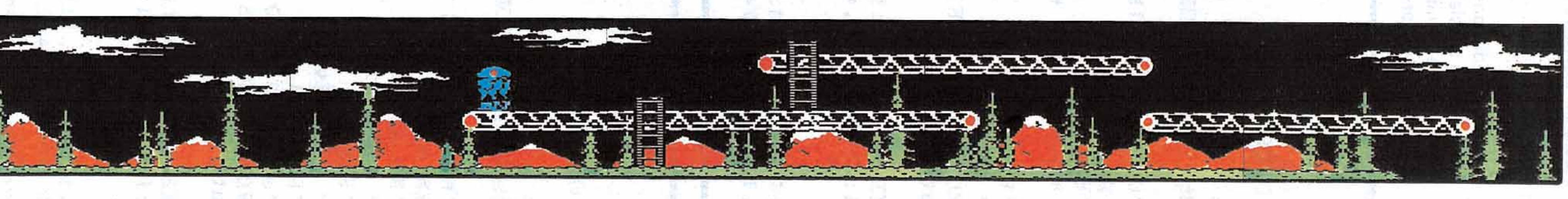
LISTADO 2ª PARTE

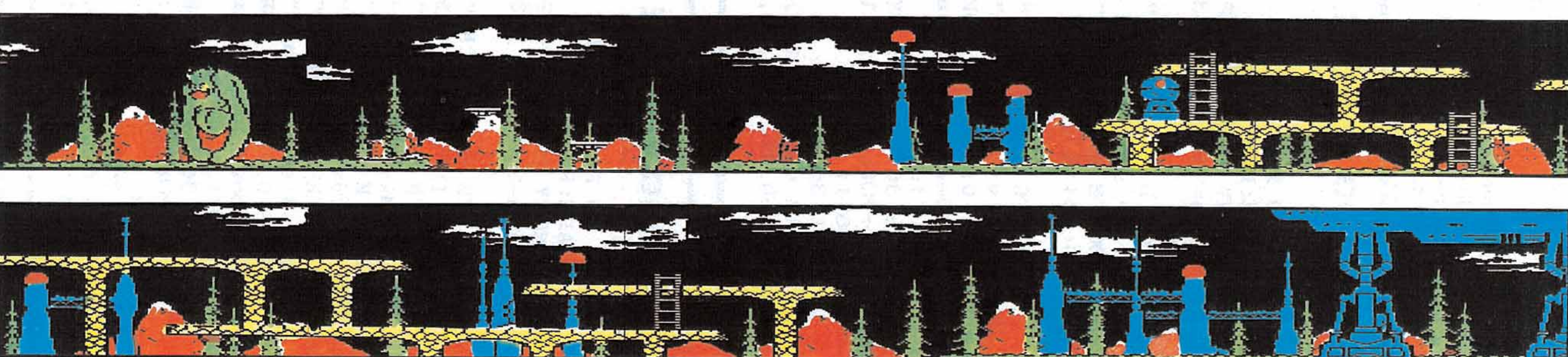
```
1 REM NO DANGER GAME OVER 2
10 |TAPE:RESTORE
20 MEMORY 9999:MODE 2
30 FOR n=36330 TO 36352:READ a:POKE n,a:
NEXT
40 LOCATE 1,10:PRINT"MEGA-LASER";:INPUT
a$:me=1:IF a$="s" THEN me=0
50 LOCATE 1,10:PRINT"NO MINAS       ";:IN
PUT a$:mi=9:IF a$="s" THEN mi=25
55 LOCATE 1,10:PRINT"VIDAS          ";:IN
PUT a$:iv=1:IF a$="s" THEN iv=0
56 LOCATE 1,10:PRINT"ENERGIA        ";:
INPUT a$:en=1:IF a$="s" THEN en=0
60 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 2,10:P
RINT"Espera un  momento"
70 LOAD"!c
80 POKE 36098,234:POKE 36099,141:POKE 36
331,me:POKE 36336,mi:POKE 36341,iv:POKE
36346,en
90 CALL 36000
120 DATA 62,0,50,109,4,62,0,50,118,8,62,
0,50,163,29,62,0,50,2,30,195,74,1
```

GAME OVER

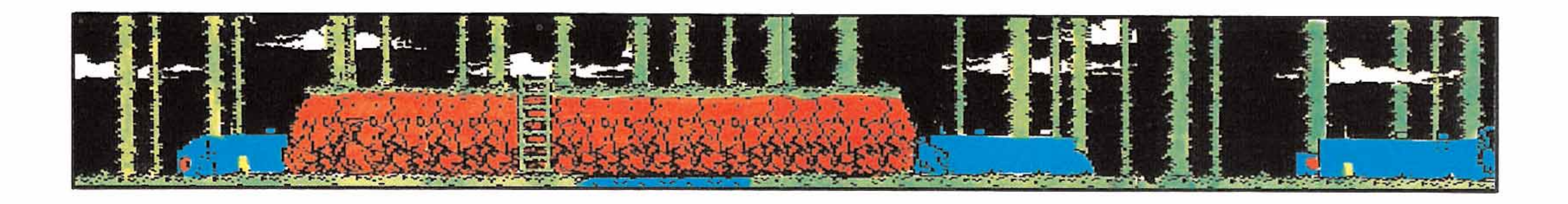
1.ª FASE





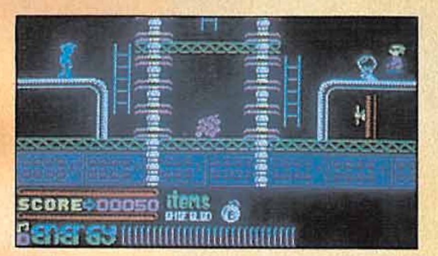


2.da FASE



DYNAMITE DAN II

La conferencia internacional de científicos locos, que congregó a un amplio número de asistentes, ha contado con la excepcional participación del Doctor Blitzen, el inventor de un revolucionario método de hipnotismo.




```
Pokes DINAMITE DAN II by A.C.L.
-------------------------------
Energia infinita : &15DE,0
                   &15DF,&18
Juego sin bichos : &1676,&C9
```

```
10 MEMORY &3FFF:FOR i=&B00 TO &B3C:READ
a$:POKE i,VAL("&"+a$):LET c=c+VAL("&"+a$
):NEXT
20 MODE 2:INPUT "Energia infinita (S/N)
: ",a$:IF UPPER$(a$)="N" THEN POKE &B3C,
1
30 INPUT "Juego sin bichos (S/N) : ",a$:
IF UPPER$(a$)="N" THEN POKE &B3B,1
40 POKE &8000,PEEK(&BC32):POKE &8001,PEE
K(&BC33):POKE &8002,PEEK(&BC34):CLS:PRIN
T"Inserta la cinta original.":POKE &BC32
,&C3:POKE &BC33,&0:POKE &BC34,&B:LOAD"
41 CALL &4005
60 DATA 3A,46,AC,FE,C3,C2,0,80,21,1D,B,2
2,47,AC,3A,0,80,32,32,BC,2A,1,80,22,33,B
C,C3,32,BC,3A,3C,B,B7,20,5,3E,C9,32,76,1
6,3A,3B,B,B7,C2,19,BD,AF,32,DE,15,3E,18,
32,DF,15,C3,19,BD,0,0
```

Tras muchos años de investigación su proyecto ha visto la luz. Resultado: las jóvenes generaciones han caído presa de desconocidas fiebres danzarinas; a ritmo de música pop el dañino Doctor Blitzen se ha hecho con el control de sus ruidosos vecinos.

Sólo el agente Dan, especializado en casos sin solución, puede acabar con el experimento del Doctor, antes de que éste decida poner en práctica las satánicas ideas que esconde en su maltratado cerebro.

Dan tiene un plan de ataque; montado en su flamante Zeppelin debe aterrizar en alguna de las islas, recorrerla sin dejar un solo rincón sin visitar y recoger los objetos que los previsores jóvenes dejaron desperdigados por las islas para ayudarle.

La hábil maniobra de Dan le permitirá acabar con la fuente de todos los males: el tocadiscos. Dan sólo debe regresar al Zeppelin tras repostar, su hazaña habrá concluido.

Dan contará con tu colaboración en tan heroica misión. Por si no estás por la labor de quedar en ridículo ante Dan, con este cargador podrás disfrutar de vida y energía infinita sin correr el riesgo de caer presa del hipnotismo que reina en todo el programa. Sólo hay un pequeño inconveniente: el valeroso Dan siente un pánico terrible cada vez que ve de cerca el agua; por eso, cada vez que caiga en el océano, ni este cargador podrá librarle de una muerte segura. Procura guiarle por el buen camino, de lo contrario la música se convertirá en un ruido molesto.



ANTIRIAD

La tierra estaba sometida por el poder incalculable de los Amos. El mejor entretenimiento de éstos era explotar las minas de los humanos para conseguir un preciado metal que les permitiría sobrevivir.

```
10 REM Cargador ANTIRIAD by A.C.L.
20 REM
30 MEMORY &1FFF:LOAD"ANTIRIAD":POKE 8212
,201:CALL &2000
40 FOR I=&BF00 TO &BF0D:READ A$:POKE I,V
AL("&"+A$):NEXT
50 INPUT "Energia infinita (S/N) : ",a$:
IF UPPER$(a$)="N" THEN POKE &BF0D,1
60 POKE &A0,&C3:POKE &A1,&0:POKE &A2,&BF
:CALL &40
70 DATA 3A,0D,BF,B7,20,3,32,C3,5B,ED,49,
D9,E9,0
```

El Consejo de ancianos había tomado la resolución más importante desde hacía años: sólo un joven valeroso, capaz de recuperar la armadura sagrada, podría enfrentarse a los Amos; Thol era el único que no dudaría ante tal propuesta.

Thol se adentrará por los intrincados laberintos del bosque o la mina, hasta dotar a la armadura sagrada de todas las cualidades, que según una antigua leyenda la hacían insuperable.

¿Encontraría el desplazador de gravedad y el rayo pulsador? ¿Sería capaz Thol de dominar el anulador de partículas? ¿Utilizaría en el momento adecuado las minas de implosión?

De ti depende que esta historia tenga mañana un final feliz. Si no te atreves a intentarlo sin ayuda, estos cargadores te pondrán las cosas algo más fácil, y si aun así orientarte no es tu fuerte, en MICROMANIA 18 encontrarás todos y cada uno de los pasos a seguir y un detallado mapa que te será de gran utilidad.






```
Poke ANTIRIAD by A.C.L.
-----------------------
Anti-choque : &5bc3,0
```

TU PROGRAMA DE RADIO claro!



Prográmatelo: Sábados tarde de 5 a 7 horas.
En directo y con tu participación.

- Entrevistas a fondo
- Exitos en Soft
- Noticias en Hard
- Concursos

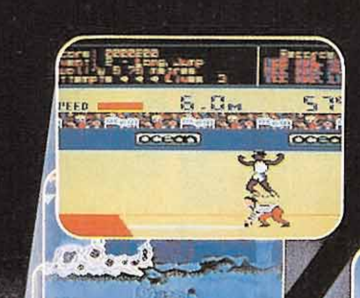
LA COPE A TOPE.

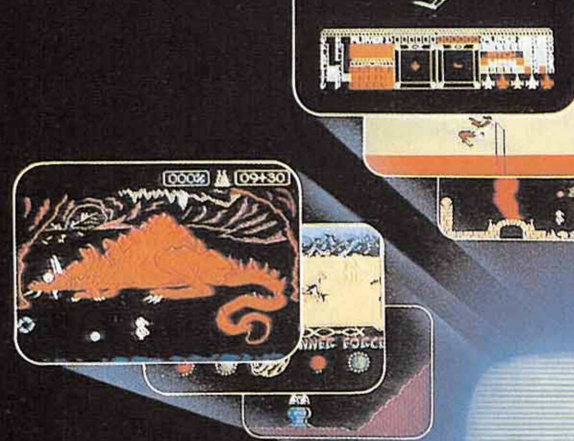
COPE rp

—RADIO POPULAR 54 EMISORAS O.M.—

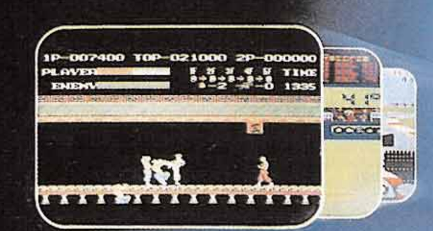
En Barcelona Radio Miramar

La maquina alucinante

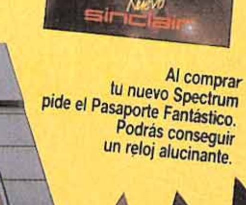








EL UNICO ORDENADOR CON MILES Y MILES DE PROGRAMAS DISPONIBLES.



Al comprar tu nuevo Spectrum pide el Pasaporte Fantástico. Podrás conseguir un reloj alucinante.

sinclair 128K ZX Spectrum +2

33.900 Pts.+ IVA

Microprocesador Z80A. 128 K RAM. 32 K ROM. Teclado de 58 teclas. 32 columnas × 24 filas de texto. Gráficos de alta resolución (256 × 192 pixels). 8 colores con dos niveles de brillo cada uno. Calculadora en pantalla. 3 canales de sonido programables e independientes. Cassette incorporada. Salida TV y monitor RGB. Interface MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Salida Serie RS 232 bidireccional. Dos conectores para joysticks. Conector plano compatible con todos los modelos Spectrum anteriores. Editor de pantalla y dos versiones BASIC en ROM. 48 K BASIC, compatible con Spectrum 16 K, 48 K y ZX – . 128 K BASIC, compatible con ZX Spectrum 128.

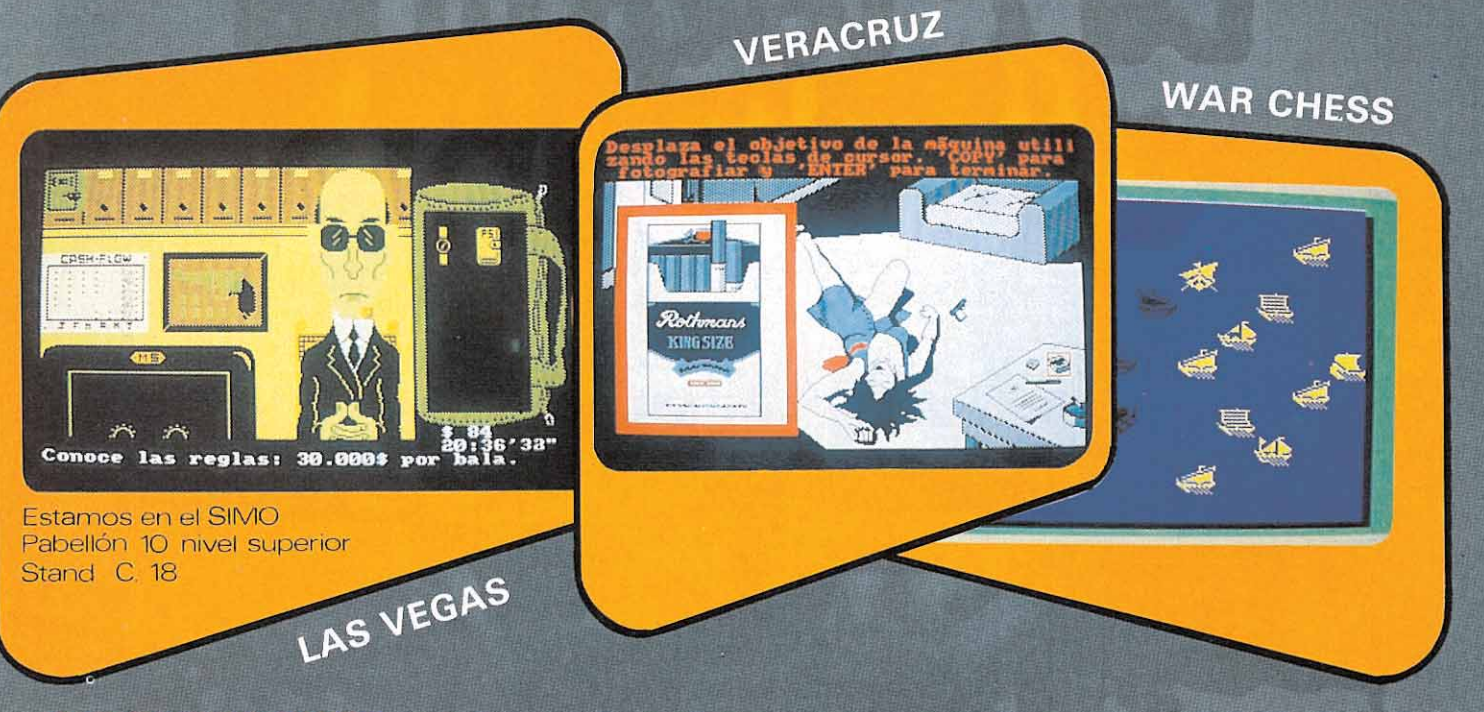
Nuevo sinclair ZX Spectrum +2

C/. Aravaca, 22. 28040 Madrid. Tel. 459 30 01. Telex 47660 INSC E. Fax 459 22 92. Delegacion en Cataluña: C/. Tarragona, 110. Tel. 325 10 58. 08015 Barcelona.

¡TE DESAFIAMOS!

M.S.X. 1 y 2
AMSTRAD

¡ACEPTA EL RETO!



DESAFIAMOS TU IMAGINACION, TU LOGICA, TU ESPIRITU DE AVENTURA. A TU JOYSTICK. TE DESAFIAMOS A PASARLO BIEN ¡A LO GRANDE! ¡A TOPE CON TU ORDENADOR!
TE PRESENTAMOS LOS MAS ALUCINANTES JUEGOS.
SUPERPROGRAMAS. SUPER:DESAFIANTES, INTRIGANTES, LLENOS DE ESTRATEGIA PARA QUE USES A FONDO TU IMAGINACION Y DEMUESTRES TU HABILIDAD E INTELIGENCIA. TE PROPONEMOS HORAS DE DIVERSION SEGURA.
¿HASTA QUE HORA DE LA MADRUGADA RESISTIRAS?

¡ACEPTA EL RETO!









¡¡NOVEDAD!!

EL CASO VERACRUZ / WAR CHESS / THE MOST AMAZING MEMORY GAME / MANDRAGORA / LAS VEGAS / EL GNOMO FEDOR / 3D MAGIC PIN BALL / SKATE DRAGON



Pedidos: Tel. 253 74 00

IDEALOGIC® SA



Calle Valencia, 85 - 08029 BARCELONA - Telex: 54554 DLGC
Teléfonos: 253 86 93 - 253 89 09 - 253 90 45 - 253 74 00

SPECTRUM

1942

Pedro José RODRÍGUEZ LARRAÑAGA

Nuevamente Elite se lanza a la conversión para microordenadores de uno de los grandes éxitos de las máquinas recreativas, como antes hiciera con Commando, Bomb Jack o Ghosts'n Goblins.

Estamos en 1942, a finales de la II Guerra Mundial. Nuestro caza sobrevuela el espacio marítimo japonés de cara a una incursión en territorio enemigo. El camino ha sido dividido en 32 fases, en cada una de las cuales hay un portaaviones que nos servirá para repostar combustible y prepararnos para la siguiente fase. El despegue y aterrizaje es automático, por lo que la misión del piloto es esquivar los aviones enemigos intentando masacrar el mayor número posible de ellos.

Los enemigos son de todos los tamaños y colores imaginables. Entre los cazas pequeños hay que distinguir, fundamentalmente, tres tipos: los rojos describen trayectorias fijas y no disparan, por lo que son fáciles de abatir; los azules vuelan caóticamente y disparan, mientras que los negros disparan, aparecen a veces en parejas desde ambos lados de la pantalla y tienen fuertes tendencias kamikazes.

Los aviones grandes necesitan varios impactos para ser abatidos y se ponen de color rojo cuando están a punto de explotar. De vez en cuando aparece desde atrás un gran B52 que no se aparta del centro de la pantalla y dispara continuamente. Cuidado con él.







CARGADOR
LISTADO 1

```
  10 REM Cargador del 1942
  20 REM Pedro Jose Rodriguez
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD ""CODE 23296,141: CLS
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$<>"S" OR A$<>"s" T
HEN POKE 23426,0: POKE 23429,0
  50 INPUT "Numero inicial de vi
das? ";a: IF a<1 OR a>255 THEN G
O TO 50
  60 POKE 23404,a: IF a<6 THEN P
OKE 23414,0: POKE 23419,0: POKE
23420,0
  70 INPUT "Numero de fases? ";a
: IF a<1 OR a>32 THEN GO TO 70
  80 POKE 23399,a: PRINT #RND;"I
nserta cinta original"'"Pulsa un
a tecla": PAUSE 0: PAPER 6: INK
6: BORDER 6: CLS : RANDOMIZE USR
 23296
  90 SAVE "1942basic" LINE 10: S
AVE "1942code"CODE 23296,141: VE
RIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	31FFFFCD4D5BDD210000	1186
2	1115043EFF37CD5605CD	915
3	4D5BDD2108FF11E4003E	992
4	FF37CD560521595B1114	856
5	FF013400D5EDB0DD2100	1188
6	401114BFF33EFF371408	935
7	153E0FD3FEDBFE1FE620	1329
8	F6024FBFC34AFFDD2100	1296
9	00111100AF37C3560521	583
10	0040110140360001FF17	479
11	EDB03E2032EACC3E0532	1112
12	50CC2166CE1167CE3600	1005
13	012F00EDB021000022F7	775
14	CC22F8CCFB315C5DC32F	1417
15	CC000000000000000000	204

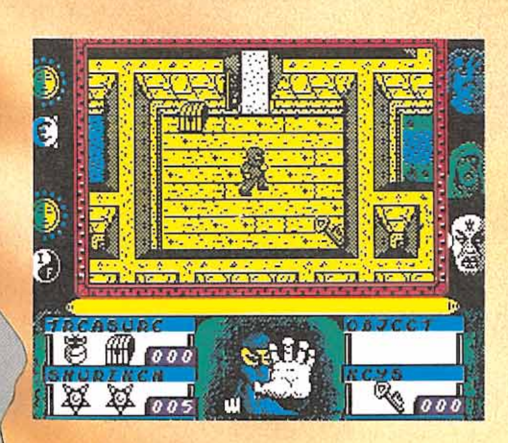
DUMP: 40.000
N.° BYTES: 141

A medida que transcurren las fases va cambiando el decorado y aparecen nuevas criaturas aladas. Verás aviones, en formación, atacar bien por ambos laterales de la pantalla, o bien por el centro. Otros aviones esquivan descaradamente tus disparos e incluso, cuando nuestro caza aumenta con la inclusión de dos pequeños aviones que se colocan a ambos lados del fuselaje. Debes intentar recoger las cápsulas que aparecen aleatoriamente. La mayoría proporciona puntos extras, pero las blancas contienen unas potentes bombas que destruyen todos los enemigos que en ese momento haya en pantalla. Finalmente, indicar que nuestro avión puede realizar bucles para evitar la colisión con los enemigos. Puedes realizar tres bucles por cada vida pulsando una tecla del 1 al 4. Las erres que aparecen bajo el marcador son los bucles que nos quedan por utilizar. Empléalos en situaciones desesperadas.

1942 es un arcade en toda la regla que no destaca precisamente por un endiablado nivel de dificultad. De todos modos os ofrecemos los típicos pokecillos para obtener vidas infinitas y otras ventajas. Salva el Basic con LINE 10 y tras introducir los datos del CM haz un DUMP en 40000 y salva el bloque generado con la opción SAVE del cargador. El comienzo es 40000 y el número de bytes 141.

AVENGER

Cuando apareció The Way of the Tiger los fanáticos de las artes marciales disfrutaron como niños con zapatos nuevos acabando con molestos enemigos.





Avenger es la segunda parte de este conocido programa, pero las diferencias entre ellos son muchas. El objetivo de Avenger es vengar la muerte de su padre para recuperar de paso un antiguo pergamino. Podrás demostrar tu habilidad y conocimientos en este tipo de arte enfrentándote a seres encantados con propiedades desconocidas.

Si tu fuerte no son las patadas traperas ni la búsqueda por parajes desconocidos de tesoros y llaves, con este cargador podrás alcanzar el final de la aventura, vengando la muerte de tu padre. Pulsa la tecla 2 para recargarte de energía. Más ayuda la encontrarás en MICROMANIA 19, donde, además de indicarte cómo resolver el juego, un detallado mapa que te servirá para que ningún rincón del palacio te suene a chino, como reza un antiguo refrán.

```
VIDAS INFINITAS
  POKE &H8E20,0
ENERGIA INFINITA
  POKE &HCB42,0
LLAVES INFINITAS
  POKE &HBBB0,0
  POKE &HBBB1,0
  POKE &HBBB2,0
```

```
10 'AVENGER(MSX)
20 'por A.Fuente
30 'MICRO-MANIA
40 '
50 '
60 COLOR 11,1,1:SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF
70 LOCATE0,24
80 INPUT"VIDA Y ENERGIA INFINITA";A$:P
RINT:IF A$="S" OR A$="s" THEN A1=1
90 INPUT"ARMAMENTO INFINITO";A$:PRINT:
IF A$="S" OR A$="s" THEN A2=1
100 INPUT "PUERTAS ABIERTAS Y LLAVES I
NFINITAS";A$:PRINT:PRINT:PRINT:IF A$="
S" OR A$="s" THEN A3=1
110 LOCATE15,24:PRINT"MICROMANIA":FORI
=1TO20:PRINT:NEXT
120 LOCATE6,22:PRINT"ESPERA UN MOMENTO
, POR FAVOR"
130 BLOAD"CAS:":SCREEN2
140 M=2:FORI=0TO80
150 CIRCLE (128,88),I,M,1.570796#,4.71
2388#
160 M=M+1:IF M=16 THEN M=2
170 NEXT:CIRCLE (128,88),80,6:LINE (0,
64)-(255,120),1,BF
180 DEFUSR=39850!:A=USR(0)
190 OPEN "grp:" AS#1
200 PRESET (184,174):COLOR 6:PRINT#1,"
a.fuente"
210 BLOAD"cas:":POKE &HD829,0:POKE &HD
82A,&HD9:POKE &HD930,0
220 FOR I=&HD900 TO &HD92B:READ A$:V=V
AL("&H"+A$):POKE I,V:FG=FG+V :NEXT
230 IF FG<>4701 THEN SCREEN0:PRINT"ERR
OR EN DATAS":END
240 IF A1=1 THEN POKE &HD910,0
250 IF A2=1 THEN POKE &HD915,0
260 IF A3=1 THEN POKE &HD91A,0:POKE &H
D91F,0:POKE &HD924,0
270 DEFUSR=&HD800:A=USR(0)
280 DATA 3A,30,D9,3C,32,30,D9,FE,6,28,
4,CD,36,D8,C9,3E,3C,32,20,8E,3E,3D,32,
42,CB,3E,3D,32,B0,BB,3E,28,32,B1,BB,3E
,1E,32,B2,BB,CD,36,D8,C9
```

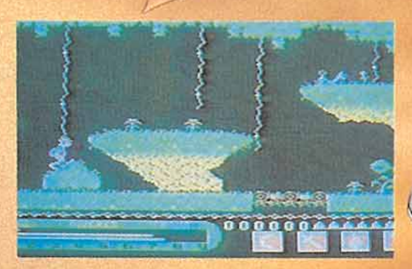
AMSTRAD
MSX

LIVINGSTONE, SUPONGO

No es este el momento ni el lugar de contaros al pie de la letra las aventuras y desventuras de Livingstone, pero no estaría de más que echarais un vistazo a algún que otro libro si queréis conocer la ambientación exacta donde se desarrolla este juego. Si no estáis dispuestos a desgastar las páginas de un olvidado libro, mientras, podéis dedicaros a recorrer la selva y los poblados indígenas enfrentándoos a las plantas carnívoras para buscar al desaparecido.

Deberás encontrar las piedras preciosas robadas a la diosa de la danza, sin ellas intentar atravesar su templo sería una aventura interminable. Aprende a dominar boomerangs, pértigas, granadas y puñales para salir ileso de esta peligrosa empresa.





Para prolongar tu vida y facilitarte la búsqueda este cargador te permitirá, cuanto menos, explorar cada centímetro de selva. Nadie sabe dónde se esconde Livingstone, la jungla es tuya.

AMSTRAD

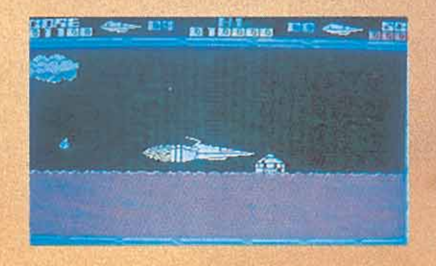
```
10 POKE &60,ASC("O")
20 POKE &61,ASC("P")
30 POKE &62,ASC("E")
40 POKE &63,ASC("R")
50 POKE &64,ASC("A")
```

MSX

```
10 SCREEN 1:CLS:PRINT "OPERA":
BLOAD "CAS:",R
```

CYBERUN

Jugar a los rompecabezas puede ser un entretenimiento divertido, sobre todo si lo que debes recomponer es un cohete sofisticado.





Montado en tu flamante Cyberun debes, poco a poco, localizar las piezas que confieren a la nave sus peculiares características. Cuando contemples la compleja estructura de tu nueva máquina no tendrás ningún inconveniente en afrontar la misión para la que ha sido diseñado tu aparato. Deberás encontrar los cristales de cybernita, la fuente de energía imprescindible en el planeta de un Supermán como tú.

En MICROMANIA 13 encontrarás el mapa de este universo desconocido, así como la situación exacta de cada pieza. Como ayuda no está mal; si, además, utilizas el cargador, que aparece en estas páginas, la recogida de cristales energéticos se encargará de sustituir a los arcaicos pasatiempos.

```
10 REM CARGADOR CYBERUM
20 REM
30 BLOAD "CAS:"
40 POKE &HE0DD,&H30:POKE &HE0DE,&HDF
50 LINE INPUT "Vidas infinitas (S/N) :";A$:IF A$="S"  OR A$="s" THEN POKE &HDF5A,1 ELSE POKE &HDF5A,0
60 LINE INPUT "Juego sin enemigos (S/N): ";A$:IF A$="S" OR A$="s" THEN POKE &HDF5B,1 ELSE POKE &HDF5B,0
70 LINE INPUT "Gasolina infinita (S/N): ";A$:IF A$="S" OR A$="s" THEN POKE &HDF59,1 ELSE POKE &HDF59,0
80 FOR I=&HDF30 TO &HDF58:READ A$: A$="&H"+A$:POKE I,VAL(A$):NEXT I:DEFUSR0=&HE000
90 A=USR0(0)
100 DATA 3a,59,df,b7,28,05,3e,c9,32,b4
110 DATA 75,3a,5b,df,b7,28,05,3e,c9,32
120 DATA a2,b7,3a,5a,df,b7,ca,00,40,3e
130 DATA b7,32,d4,96,af,32,fd,97,c3,00
140 DATA 40
```

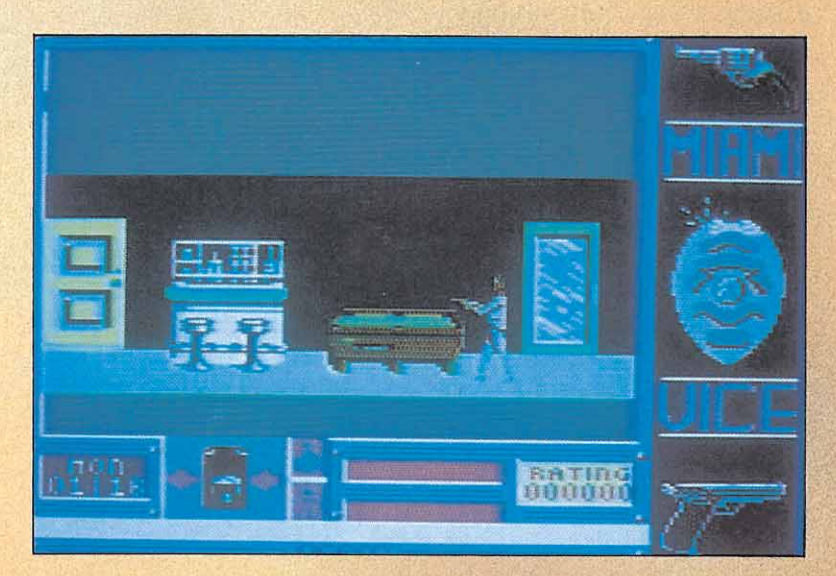
MIAMI VICE

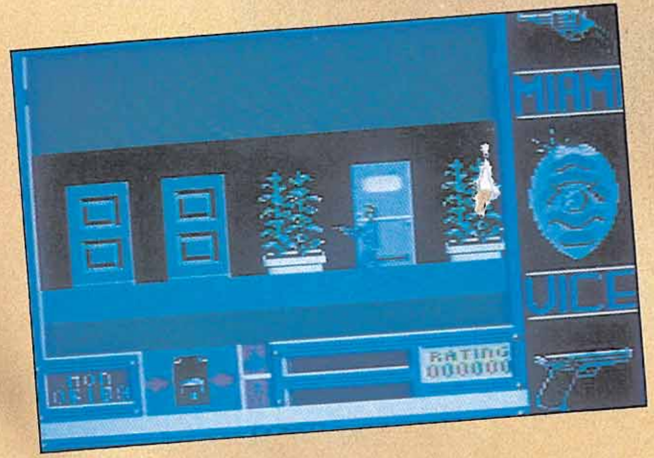
Los defensores de la ley y el orden encontrarán en Miami Vice el mejor medio de poner marcando el paso a los peligrosos delincuentes que pupulan por Miami, sin correr el riesgo de perder la cabellera a la primera de cambio.

Para que los usuarios de Commodore puedan superar, como mínimo, las hazañas de los televisivos protagonistas de Miami Vice, en esta página encontrarán un cargador que «milagrosamente» les pondrá las cosas mucho más fáciles.

De momento y mientras no tengáis la experiencia necesaria para montaros la aventura de independientes, es mucho más prudente que ingreséis en las filas de la brigada antivicio como asesoradores de Crockett y Tubbs. Para que podáis ejercer con conocimiento de causa vuestra misión debéis estudiar con detenimiento la situación de todos los centros de perversión de Miami, mientras comprobáis si las «desinteresadas» colaboraciones de vuestro servicio de espionaje os sitúan en el buen camino. Tu misión es desmontar una peligrosa organización que introducirá en Miami un alijo de drogas valorado en un millón de dólares; para ello debes capturar vivos a los sospechosos, comprobar sus informaciones y finalmente capturar al promotor del invento, el misterioso señor J.

En MICROMANÍA 18 encontraréis el mapa de la ciudad que junto con el cargador, te harán casi invencible. Nunca una brigada antivicio contó con un equipo como éste.






```
10 REM *** CARGADOR MIAMI VICE
20 REM *** POR F.V.C.
30 FORT=0TO79:READA:POKE288+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>7573THENPRINT"ERROR EN LOAS DATA !!":STOP
50 INPUT"■ENERGIA ILIMITADA (S/N)";E$:IFE$="S"THENPOKE342,44:POKE350,36
60 INPUT"■SIN COLISIONES ENTRE COCHES (S/N)";C$:IFC$="S"THENPOKE358,0
70 PRINT"■COLOCA LA CINTA DEL MIAMI VICE Y PULSA  SHIFT":WAIT653,1
80 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,160,63,185,49,1,153,3,8,136,16,247,76,3,8,169,32,141
110 DATA 4,5,169,29,141,5,5,169,8,141,6,5,169,39,141,228,5,169,8,141
120 DATA 229,5,96,165,11,201,2,144,3,138,145,10,96,169,237,141,83,40,141,105
130 DATA 40,169,233,141,205,57,141,226,57,169,1,141,7,39,76,0,9,70,86,67
```

ASTERIX

Cuando Gosciny y Urdezo crearon a Asterix y compañía, lo que menos podían imaginar es que al cabo de los años se embarcarían en interesantes aventuras en un ordenador personal.

Ahora, como todo evoluciona, esto es una realidad y los populares personajes han decidido pedir ayuda a los usuarios de Commodore para encontrar las cinco piezas del caldero mágico que por una jugarreta del destino, mejor dicho por un traspiés de Obelix, ha quedado destrozado.

Si habéis decidido colaborar con los intrépidos galos en la búsqueda y captura de la pieza desaparecida os será de gran ayuda conocer el escenario donde se desarrolla esta aventura. Juntos recorreréis la aldea, el bosque, tres campamentos romanos y la ciudad de Roma. Deciros que la piezas están repartidas en estos lugares no soluciona nada, pero para que veáis que estamos dispuestos a colaborar con vosotros, éstos son los lugares donde encontraréis cada pieza: en el campamento Compendium, en el bosque, en las mazmorras —que visitarás a poco que te empeñes si decides enfrentarte a los legionarios romanos—, en las calles de Roma y en el circo. Por el camino los hambrientos galos encontrarán jabalíes, que con un par de patadas o puñetazos, pasarán a formar parte de su estómago. De vez en cuando no está mal reponer fuerzas.

Con este cargador y con los consejos que aparecieron en MICROMANÍA 19, para los que quieran profundizar en el tema, no tendréis problemas para que Asterix y Obelix puedan seguir haciendo de las suyas a los despistados romanos.








```
10 REM *** CARGADOR ASTERIX
20 REM *** POR F.V.C.
30 FORT=0TO69:READA:POKE49152+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>7301THENPRINT"ERROR REN LOS DATA !!":STOP
50 INPUT"■VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="S"THENPOKE49194,173
60 INPUT"■ENERGIA ILIMITADA (S/N)";E$:IFE$="S"THENPOKE49202,36
70 INPUT"■FUERZA PERMANENTE (S/N)";F$:IFF$="S"THENPOKE49207,173:POKE49212,96
80 PRINT"■COLOCA ASTERIX EN EL DATASSETTE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
100 DATA 32,165,244,160,52,185,17,192,153,0,2,136,16,247,76,0,2,169,13
110 DATA 141,202,5,169,140,141,205,5,96,169,24,141,51,91,169,2,141,52,91
120 DATA 76,0,90,169,206,141,92,33,141,163,66,169,14,141,236,36,169,141,141
130 DATA 246,36,169,10,141,55,37,76,184,4,70,86,67
```

Three Weeks in Paradise

En el programa «Three Weeks in Paradise» después de coger el agujero me dirijo hacia el pozo, el de los deseos, pero no sé cuál es el muro en que tengo que utilizarlo, ni cómo.

José L. Escardón
Cádiz

☐ El agujero se tiene que utilizar en el muro que hay a la izquierda del todo de la pantalla. Para utilizarlo dirígete hacia este muro y cuando estés allí, empuja el joystick para adelante y aparecerá un hueco por el que podrás pasar.

Muy original

Me gustaría que me respondieran la siguiente pregunta: He copiado algunos de sus cargadores para juegos que ponen en su revista y que no son de Código Máquina, he hecho todas las operaciones que indicabais y los he salvado en cinta. Por ejemplo, con Cauldron II y el Frost Byte, al poner después estos juegos a cargar empieza bien el dibujo, pero no entra el resto del programa en el ordenador, ya que no salen las rayitas. ¿ Estos dos juegos no son originales? ¿Es esta la razón por la que no cargan?

☐ Como tú comentas en tu carta, estos programas no te funcionan al no ser las versiones originales, pero en ese caso puedes utilizar los pokes que aparecieron en la revista, poniéndolos en el cargador de tu programa antes de la instrucción RANDOMIZE USR número.

Simuladores de vuelo

Estimados amigos de MICROMANÍA, me dirijo a vosotros para que resolváis unas dudas sobre este magnífico simulador de vuelo que es el Dambusters.

1. ¿Qué son y para qué sirven los tres aparatos de la pantalla del segundo ingeniero?

2. ¿Cómo se lanzan las bombas? Yo sé que se debe bombardear a una altura de 60 pies, a una velocidad de 232 MPH y a una distancia del embalse de 800 yardas, pero no consigo bombardear

Ricardo López
Zaragoza

☐ 1. Esos tres aparatos que tú nos dices, nos indican el combustible que tenemos.

2. Para bombardear tienes que estar en la pantalla del bombardero (R), apretar el botón de disparo y empujar a la vez el joystick hacia la derecha y, por supuesto, como tú nos dices, a una altura de 60 pies, a una velocidad de 232 MPH y a una distancia del embalse de 800 yardas.

Alchemist y demás

Desearía que me contestaran a unas cuantas preguntas:

1. En el Alchemist, ¿dónde se encuentra la lámpara?

2. ¿Cómo se tira la bomba en el Daumbusters?, ya que en la pantalla del bombardero (R) aprieto el botón de disparo y a la vez el joystick a la derecha y no baja la rueda negra.

3. Objetivo del Blue Max.

4. ¿Cuál es la llave de la cueva de la pantalla del libro de la luz y dónde se encuentra?

David Orensanz
Alcorcón (Madrid)

☐ 1. La lámpara se encuentra atravesando la puerta del infierno y bajando hasta llegar a él, allí en una de las pantallas está la lámpara.

2. Para tirar la bomba tienes que hacer lo que tú dices, pero asegurándote de ir a una altura de 60 pies a una velocidad de 232 MPH y una distancia del embalse de 800 yardas.

3. En el Blue Max lo que tienes que hacer es destruir el mayor número de bases y de aviones enemigos, para así, pasando de nivel sucesivamente, llegar al más difícil y acabar el juego.

4. Esa llave se encuentra en una de las torres, en la que está protegida en cada puerta por un monje negro al cual deberás destruir con tarros de veneno.

Skool Daze, Popeye, Critical Mass y Back to the Future

Quiero dar las gracias a MICROMANÍA por ayudarme a completar Sir Fred, Saboteur, Three Weks in Paradise, Avalon, Dragontorc, Back to Skool, sin necesidad de pokes.

Así me gustaría que me siguieran ayudando:

1. En Skool Daze, he cogido los escudos, luego disparo a los maestros y todos, excepto el viejo (Mr. Creeck), me dicen una letra. ¿Qué debo hacer para que me diga la letra? ¿Qué hago después?

2. ¿Cómo he de hacer para que en Popeye, nuestro amigo salga disparado por el cañón, después de llevar la pólvora?

3. En el mismo programa: Cuando paso a la izquierda del barco, llego a la pantalla en que hay una bruja, dos puertas, varias cuerdas, etc.; pero resulta que caigo para abajo y llego a la pantalla del dragón. ¿Qué hay que hacer para no caer hacia abajo?

4. ¿De qué nos sirve jugar con la moneda en la máquina en la que hay corazones, letras, espinacas, llaves, etc.?

5. ¿Qué y cómo hay que hacer en Critical Mass?, ¿y en Back to the Future?

6. En el número 14 publicabais el cargador para el Green Beret, pero en la línea 50 hay una mancha entre el 16 y la X. ¿Qué hay que poner?

José Francisco Fernández Montilla
Sevilla

☐ 1. Después de coger todos los escudos y de que te hayan dicho los profesores las letras, deberás asistir a la clase de historia donde el profesor te preguntará una batalla, si la aciertas, no tienes más que ir a la caja fuerte a cambiar tu expediente.

2. Para salir disparado por el cañón tendrás que meterte dentro de él (llevando pólvora) y más pronto o más tarde saldrás disparado por el cañón.

3. Para no caerte, lo que tienes que hacer es tener paciencia y habilidad y caerte muchas veces hasta que cojas el tranquillo y ya no te caigas.

4. La única utilidad que tiene esta máquina es la de dar puntos.

5. En Critical Mass deberás atravesar 5 zonas, cada una con peligros diferentes. Cuando atravieses las 5 zonas deberás destruir de un certero disparo a un reactor que allí se encuentra.

En Back to the Future, deberás hacer que tu padre y tu madre se encuentren y se enamoren, esto para que así tú puedas nacer.

6. En la línea 50 de este cargador debes sustituir la mancha por un asterisco.

Dudas del Spectrum + 2

Poseo un Commodore 64 al que dedico muchas horas. Pronto me compraré un Spectrum + 2. El problema reside en que algunos juegos como el Cobra, según he oído, para el + 2 hay que conectar el modo Sinclair y usar joysticks del Amstrad. ¿Podrían explicar esto y si no sirven joysticks normales con la salida de Atari?

Bienvenido Martí
Tarragona

☐ En tu pregunta presentas dos dudas muy comunes entre los nuevos usuarios de Spectrum + 2.

Cuando la gente te haya hablado de modo Sinclair en cierto modo lo que te quiere decir es que este ordenador al encenderse ofrece 4 menús entre los que se encuentra el modo Spectrum 48 K que es al que se refieren.

Por último, el nuevo Spectrum, dispone del mismo tipo de joystick, pero en las conexiones varían ciertos pequeños detalles que le hacen incompatible con cualquier otro joystick comercial existente en el mercado.

De ficción

Estimados amigos de MICROMANÍA, tengo el programa Batman de Ocean, y desearía haceros una pregunta sobre el mapa que editasteis en la página 61 del número 15.

¿Cómo se pasa de las tortugas del pasadizo de subida «G» al «C»? También sobre el Ghost'n Goblins, que tengo, que se carga en dos fases de C/M y el cargador del número 16 no funciona:

¿Tengo otra versión, o en el cargador hay algún error de imprenta? El programa que hice lo he revisado varias veces.

David Ballester Casals
Barcelona

☐ Simplemente tendrás que esquivar las tortugas subiendo para conseguir llegar al pasadizo «C».

En el cargador del Ghost'n Goblins no hay ningún fallo, así que lo único que te puede suceder es, o que tu programa no sea original, o que hayas cometido un fallo al introducir el cargador.

Toreros

Me gustaría que me respondieran a unas dudas que tengo:

1. En el programa «Olé toro» cuando llego a las banderillas, consigo poner el primer par, pero al intentar poner el segundo, no lo consigo porque el salto que da es demasiado largo y no consigo ponérselas. ¿Podrían ustedes indicarme cómo hacerlo?

2. En el programa «Phantomas» (de la misma casa), al regresar con el helicóptero y después de desconectar las palancas de las pantallas 60 y 61, del mapa publicado por ustedes, al intentar salir de la pantalla del helicóptero por la derecha, no lo consigo ni aún saltando. ¿Podrían decirme por qué?

José Ángel Martínez
Valladolid

☐ 1. El salto que das al poner las banderillas lo puedes controlar, siendo más largo o más corto según quieras. Esto se consigue dando al botón de salto, y cuando quieras clavar las banderillas, pulsando la tecla de clavar, y el torero las clavará.

2. Para salir de esta pantalla bastará utilizar el salto largo, pues da suficiente impulso para superar el obstáculo.

Dun Darach y Wally

Soy un usuario de Amstrad y quisiera que me solucionaran las siguientes cuestiones:

1. En Dun Darach ¿cuál es el objetivo del juego?, ¿qué utilidad tienen los objetos en base al objetivo, es decir, qué supone que coja uno u otro, o que cambie unos objetos en una habitación, o que simplemente cambie unos objetos por otros? Además, hay varias unidades de un mismo objeto. ¿Para qué sirve esto?, y respecto a los otros personajes, ¿qué función desempeñan?, ¿qué pasa si te vas sin pagar?, ¿qué indican los mensajes que aparecen en la esquina inferior derecha?, ¿para qué sirven las habitaciones libres?

2. En Everyone's a Wally, ¿cuál es el objetivo? Porque eso de «Encuentra a la banda...»

Celso López Álvarez
Barcelona

☐ 1. El objetivo de este juego es rescatar a nuestro mejor amigo, Loeg, que está preso en las mazmorras. Cada objeto tiene su propia utilidad. Hay objetos que se componen de varias partes, deberás hallar todas las partes y luego utilizar ese objeto.

Todos los demás personajes desempeñan una función específica; es decir, cada uno vale para una cosa (para comprarle algo, para cambiarle algo, para que te robe, etc.).

Esos mensajes nos dan información de todo tipo.

Las habitaciones libres no tienen ninguna utilidad.

2. El objetivo de este juego es arreglar todos los desperfectos de la ciudad y encontrar la clave secreta que abre la caja fuerte del banco para poder pagarlos.

Dummy Run

En el juego Dummy Run, de Amstrad CPC 464:

1. ¿Cómo se puede cargar la catapulta?

2. ¿Cómo se puede coger la bomba?, ya que por más que lo intento no puedo subir por las cuerdas.

3. ¿Cómo se pasa la pantalla en la que se disparan chupetes?

4. ¿Cómo coger el pato en la pantalla de los troncos y para qué sirve?

5. ¿Cómo puedo pasar la pantalla del sol?

Agradecería que me contestaseis a las preguntas anteriores.

Daniel Marín Pérez
Barcelona

☐ 1. La catapulta se carga con las piedrecitas y éstas se cogen con la bandera y el patito de goma.

2. Para coger la bomba súbete en una de las cuerdas y aprieta rápidamente las teclas derecha e izquierda y poco a poco lograrás ir subiendo.

3. Se pasa, simplemente, dirigiéndote hacia la derecha, pero teniendo cuidado de que no te maten tus enemigos.

4. Para coger el patito de goma deberemos ir saltando de tronco en tronco hasta llegar a él, con cuidado de no hundirnos en el agua, pues perderíamos una vida.

5. Para pasar esta pantalla, deberemos de tener en nuestro poder el patito de goma y bandera para poder cambiarlos por las piedrecitas que están encima del castillo de arena.

RELACIÓN DE PREMIADOS DEL CONCURSO "LA PANTALLA ENIGMÁTICA", CORRESPONDIENTE A LA REVISTA MICROMANÍA N.° 19



EQUIPO DE ALTA FIDELIDAD.
César de Grado Cervantes.
Avda. del Generalísimo, 26.
Alcorcón (Madrid)
Tel. 641 13 63.

BICICLETA DE CARRERAS
Juan Carlos Calvo.
C/ Vía Julia, 39, 2.°-2.°.
08051 Barcelona
Tel. 350 34 52.



CARGADOR UNIVERSAL DE CÓDIGO MÁQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente **«ENTER».**

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO».** Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Objeto)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 990Ø, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 2Ø ceros como dato y Ø como control.

```
   2 REM
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM
   5 CLEAR 65535  LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c  POKE n,c  NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$=""  POKE 23658,8
 100 LET a=10  LET b=11  LET c=1
2  LET d=13  LET e=14  LET f=15
 200 LET li=1  GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$  IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n  LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689
,PEEK 23689-1  GO SUB 5000  GO T
O 1000
1007 INPUT "
              DATOS  ", LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689  PRINT
 AT cx,0,d$,AT cx,21,CHR$ 138,"L
INEA ",li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000  GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1, FLASH 1, O
VER 1," "  GO SUB 5000  GO TO 10
00
1200 NEXT n  LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1)  LET ch=ch+he  NEXT n
1250 LET ct=0  INPUT "CONTROL "
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1  GO TO 1000
5000 BEEP .2,0  OUT 254,2  POKE
23689,PEEK 23689+1  RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0, INK 7, PAPER 1,"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST     "
6100 LET i$=INKEY$  IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0, PAPER 3, INK 7,"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0  IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS  GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$  IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0, PAPER 6,"     DES
EA VERIFICAR (S/N)       "  PAUSE
 0  IF INKEY$="S" THEN PRINT #0,
 INK 7, PAPER 2," REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY "  VERIFY n$ DA
TA a$()  CLS  PRINT "CODIGO FUE
NTE  ";n$  PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO )  CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 INPUT PAPER 3, INK 7,"DIREC
CION ",di, PAPER 3, INK 7,"N.BYT
ES ",nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$  IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0, PAPER 6,"     DES
EA VERIFICAR (S/N)       "  PAUSE
 0  IF INKEY$="S" THEN PRINT #0,
 INK 7, PAPER 2," REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY "  VERIFY n$COD
E di,nb  CLS  PRINT "CODIGO OBJ
ETO  ";n$'"Inicio  ";di,"Longitu
d  ";nb  PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7505 CLS  FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19)," ",CHR
$ 138,"LINEA ",INT (m/20)+1
7520 NEXT m  GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE
 n$
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2)  LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS  PRINT AT 10,5,"Ultima
 linea  ",li-1,AT 11,5,"Comenzar
 por  ",li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di  CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1,AT 5,6,"ESPACIO D
E TRABAJO"  FOR n=1 TO 200  NEXT
 n  CLS  GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7, FLASH 1,"VOLC
ANDO EN MEMORIA"  PRINT AT 7,5,"
Direccion Inicial  ",di
9008 PRINT AT 11,4,"RESTAN ",AT
11,17,"DIGITOS"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1)  LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12,INT (LEN a$/
2-n/2)," "
9020 NEXT n  CLS  PRINT AT 10,8
, FLASH 1,"VOLCADO COMPLETO"  FO
R n=1 TO 100  NEXT n  CLS  GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS  PRINT #0, FLASH 1," N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE "
 PAUSE 300  CLS  RETURN
9900 CLEAR  SAVE "CARGADOR" LIN
E 1  PRINT #0,"REBOBINE LA CINTA
 PARA VERIFICAR"  VERIFY "CARGAD
OR"  RUN
```

DE OCASION

- COMPRO ZX Spectrum 48 K en buen estado, con todos sus cables, por 13.000 ptas. Pago gastos de envío. Preguntar por Abel Bóveda. Avda. de Lugo, 225, 3.ª. Teléfono (981) 56 29 39. Santiago de Compostela (La Coruña).
- DESEARIA vender un ordenador ZX-81 de 16 K con todos sus accesorios (libros y varias revistas), todo en perfecto estado y con poco uso, por 11.000 ptas. Escribir a Ignacio Sánchez Abellán. Cuesta del Cuartel, 1. Moratalla (Murcia).
- VENDO videojuegos Philips por 20.000 ptas., o lo cambio por impresora para el Spectrum. Dirigirse a Luis José Macias Fernández-Calderón. Baños, 14. 06800 Mérida (Badajoz).
- VENDO ordenador ZX Spectrum Plus, con dos interfaces programables y multijoystick, joystick Kempston, funda de ordenador, cassette especial, lote de 20 revistas y libro de instrucciones, todo por 30.000 ptas. Llamar al tel. (948) 27 96 91 de Pamplona. Preguntar por Andrés.
- VENDO un ordenador ZX Spectrum Plus, 64 K, comprado en febrero del 86, en muy buen estado. Está completo, con fuente de alimentación, cables, caja de embalaje, cinta de demostración, etc. Todo por 15.000 ptas. Javier Forcadell. Marqués de Bárbara, 7. Tel. (93) 318 32 63. 08001 Barcelona.
- VENDO Spectrum 48 K, por 16.000 ptas. También vendo un teclado profesional Indescomp Multifunción 1, por 11.000 ptas. Dos Quick Shot V, más un interface programable Kempston con salidas para cursor por la cantidad de 5.000 ptas. Manuel Soler Llorca. Pza. Santamaría, 10. Teléfono (965) 80 67 38. Villena (Alicante).
- VENDO Spectrum Plus y televisión B/N de 12", todo en perfecto estado y con todos sus cables y adaptadores. Asimismo, se incluye un interface para joysticks tipo Kempston, también se incluye un número considerable de revistas especializadas. Todo en sus cajas. El precio del lote es de 45.000 ptas., o bien lo cambio por otra cosa, pagando una diferencia de 10.000 ptas., o por un Amstrad 464. Angel Miranda López. Gran Capitán, 28, 4.° B. Tel. (91) 614 09 74. Móstoles (Madrid).
- DESEO contactar con usuarios del Spectrum o con clubs de dicho ordenador. Llamar al teléfono (948) 24 76 33 (7,30 a 10 h).
- VENDO Spectrum Plus, con teclado profesional Saga III, unidad de alimentación preparada para evitar el calentamiento del Spectrum, cables y joysticks Quick Shot II con interface tipo Jempston, todo por la cantidad de 36.000 ptas. Todo en perfecta condiciones. Preguntar por Iñaki de 6 a 10 h. Tel. 445 13 51. Bilbao. Sólo para Bilbao y Vizcaya.
- VENDO Spectrum Plus, con sus cables, fuente de alimentación, cinta de demostración, manual, 10 revistas, amplificador de sonido, cassette ideal para ordenador. Todo en buen estado y con su embalaje, por sólo 23.000 ptas. Preguntar por Adrián. Tel. (96) 372 76 67. Valencia.
- URGE vender Spectrum Plus, tres libros sobre el tema. Todo ello por sólo 23.000 ptas. Iñigo Ugaldeber. Dr. Bernaola, 2, 3.°. Teléfono (94) 685 12 74. Guernica (Vizcaya).
- VENDO Spectrum, en perfecto estado, con cables, fuente de alimentación, por la cantidad de 17.000 ptas. Preguntar por Javier. Tel. 14 32 53. Gijón.
- VENDO ZX Spectrum, con 48 K de memoria, en buen estado, comprado en febrero del 86, con interface, doble salida de joystick, joystick tipo Kempston II, manuales de instrucciones, cinta de manejo, cables mic y ear, fuente de alimentación, cables de TV, 30 revistas. Todo por 30.000 ptas. Ignacio Cuesta. P.° de las Acacias, 63, 1.°. Tel. 490 12 38. Somorrostro (Vizcaya).
- SE VENDE ordenador Spectrum Plus, garantía Investrónica, con interface tipo Kempston y joystick. Todo con poco uso. Precio: 24.000 ptas. Preguntar por Dani o Javier. Tel. (94) 447 80 18. Bilbao.
- URGE comprar la plantilla de plástico blanca ,donde van situadas las burbujas que detectan las teclas, por 600 ptas. Gonzalo Pedreño. Dr. Orts Llorca, 15. Edf. «La Cigüeña», 18.° A. Benidorm (Alicante).
- VENDO Commodore VIC-20 con Data cassette, por el precio de 25.000 ptas., o bien a ser posible cambio por Spectrum 48 K, en condiciones de manejo. Interesados escribir a la siguiente dirección: José Manuel Fernández. José Antonio, 15, 4.°. O bien escribir al tel. 30 16 91. Preguntar por Mariano. Orihuela (Alicante).
- VENDO Spectrum Plus, todos sus accesorios, prácticamente nuevo. También vendo video-juego Intellivision, con cuatro cartuchos, por 20.000 ptas. Todo por sólo 39.500 ptas. Preguntar por Javi. Tel. 690 16 60. Madrid.
- VENDO Spectrum Plus, cassette especial ordenador Computone, todo con sus instrucciones, accesorios y embalaje original, diccionario de informática/electrónica, libro de programación de juegos, libro n.° 1 de la Biblioteca de la Informática, n.° 2 Input Sinclair. Todo con menos de un año de uso, y en perfecto estado. A. Rodríguez. Villanueva de Castellón, 22, 3.°. Tel. (96) 349 59 80. 46003 Valencia. Preguntar por Mariano.
- VENDO ZX Spectrum Plus nuevo (un año), con sus correspondientes cables y manuales, y con los siguientes complementos: Interface 1, magnetofón de la marca Computone. Precio: ordenador y complementos, 25.000 ptas. El ordenador sólo por 20.000 ptas. Pablo Hernán Gómez Calpe. Dr. Zamenhoff, 33, 5.°. 46008 Valencia. Teléfono (96) 379 57 69.
- VENDO Spectrum 48 K, poco uso y teclado nuevo, con cables, libro de instrucciones y cinta de Horizontes de iniciación. Interface de sonido y de joystick programable, Quick Shot II. Todo por sólo 35.000 ptas. También vendería estos elementos por separado. Miguel Angel Mezquiriz. Alcántara, 45, 3.°. Tel. (91) 401 74 09. 28006 Madrid.



Suscríbete a MICROMANÍA y diviértete con el Barón Rojo
Suscríbete hoy mismo a MICROMANÍA y llévate, gratis, el wargame más vendido de todos los tiempos: BARÓN ROJO
Este wargame gratis para ti
Caballeros del Aire
El Barón Rojo
NAC
MasterCard
VISA
Aprovecha las ventajas de la tarjeta de crédito. Un número más de regalo en tu suscripción y la posibilidad de realizar el pago aplazado.